



OPISY

JAK DAXTER
the
PRECURSOR LEGACY

SOUL REAVER 2

RECENZJE



GT3 CONCEPT



PIKMIN



**STAR WARS
ROGUE
LEADER**
ROGUE SQUADRON II

PSX

EXTREME

Cena 6,99 PLN
(w tym 7% VAT)

*Virtua
Fighter 4*

55



marzec 2002

INDEX 340898 • ISSN 1429-172X



9 771429 172020 03

MULTIPLATFORMOWY MAGAZYN DLA GRACZY HARDCORE'OWYCH

ROK VI - Numer 3/2002 (55)

Wydawca
GRUPA
PSX

Adres redakcji:

ul. Sokolska 65, 00-087 Katowice

tel./fax (0-32) 203-52-19 do 21

redakcja - wew. 326

wydawnictwo - (tel./fax) wew. 329

Internet:

www.psxextreme.pl

Redaktor Naczelny:

Przemysław Ściera (Mr. Sciera)

Zastępca Redaktora Naczelnego:

Wojciech Oczko (Aju)

Zg(Red.)ziole:

Andrzej Błaszczyk (Loki)

Mirosław Grabe (Gamera)

Norbert Koneczny (Norby)

Marcin Kosman (Koso)

Tomasz Kozieł (HIV)

Bartek Majowski (Kujot)

Artur Salwański (Mutli)

Tomasz Staron (Star)

Marcin Teller (Mysza)

Artur Włodarczyk (Shiva)

Maciej Zmuda-Adamski (Kali)

Współpraca:

Piotr Figlerowicz (Piotrek)

Aleksander Wleczorek (Sasza)

Piotr Starościk (ACE)

Marcin Brodecki (Brodek)

Michał Wiesner (pLaYmAn)

Łukasz Mach (Dziadu)

Jakub Szafrala (KILu)

Bartłomiej Zadykowicz (pingwin)

Praktykanci:

RAQ, Zibi, Rasputin, Cox, Prezes,

El Loco.

VIP: J. Zagdanski (Teruo)

Oprawa graficzna:

Andrzej Błaszczyk

Przemysław Ściera

Mariusz Wawrzyk

Materiały graficzne

Piotr Strojny "Kieju"

Sebastian Cieżobka

Automatyczna korekta tekstów: J.

Tomasz Kozieł (HIV)

tel. kom. (0-608) 338282

Inspektor kontroli technicznej

Bartek Majowski (Kujot)

Łamanie i przygotowanie do druku:

Andrzej Błaszczyk

Mariusz Wawrzyk (Bufl)

Dział prenumerat:

Aneta Majdura

aneta@psxextreme.pl Dyżury:

worek od 13 do 15, czwartek od 8 do 10

tel. (0-32) 203 52 19, w. 329.

Druk: Poligrafia S.A., Katowice

poprzednio Marquard Press

Dział reklamy:

Sebastian Kajdan

tel. kom. (0-602) 60 94 38

Konto bankowe:

Bank Śląski o/Katowice

10501214-2200655245

Nasze strony hostuje

BMP COMPUTERS:



http://www.bmp.com.pl

http://www.bmp.net.pl

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub w fragmentach kopiowane, fotokopiarowane, reprodukcjonowane, tłumaczone, ani zredagowane do formy elektronicznej. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam i ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów. Wszystkie znaki firmowe i towarowe oraz screeny zostały zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.



Sciera



Aju



HIV



Kali



Mysza



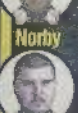
Star



Loki



Shiva



Norby



Gamera



Kujot



Piotrek



Sasza



ACE



Mutli



Koso



pLaYmAn



Dziadu



oldadka: Virtua Fighter 4 (AM2)

Marz

rys. CYSIO
(GT3 De Go!)

wYstępniak

Ściera: Chyba powracam do starej formy - wyrwa twórca dopadła mnie nie w porę, bo w momencie gdy usiadłem do pisania "Wstępniaka". Kurka, przecież nie będę opowiadał Wam spisu treści - to nie w moim stylu. A miejsce trzeba jakoś zapisać... Też, HIV, ho no tu, Ty... jak to Cię jeden z Czytelników nazwał: "HIV to utalentowany gracz na konsolę i gazetę". No właśnie. Kilka słów do mikrofonu, proszę:

HIV: Za miano "gazetę", cokolwiek termin ten oznacza, kolo ma u mnie trepy. Gracz na konsolę? Również wypraszam sobie! Ale jest w

tym określeniu sporo doza prawdy. Wiesz, krótko mówiąc to kobieta, honor, ojczyzna, a później VIRTUA FIGHTER 4!!! Wielki Brat jest pod wrażeniem. Dawno już nie śniłem się na widok gry tak, jak w przypadku wymienionej...

Ściera: Prawda. Kali ma teraz problem, bo mu dla VF4 skali brakuje i żali mi się, że "10" chciałby przyznać. Po co frędzel dawał wszystkim rysownikom "9"? A teraz szuka sprzymierzeńców, którzy by poparli jego "10"... Uderzył nawet do Shivy, ale ten mu odpowiedział: "Słyszałem, że Akira ginie po drugiej walce, więc ją daje 'cztery'".

HIV: A to dobre, hęh! Jedno jest jednak pewne: przysiadając się bacznie otaczającemu mnie światu doszedłem do drugiego wniosku - w związku z premierami next-genowych konsol i wzrastającym popytem na miłe spędzanie czasu, wszyscy grają, nawet politycy (vide śp. Edward Gierk!!!). Ale, ale... Naroszenie mamy GameCube'a, który... hm... mało powiedzieć rozczarował. Spodziewałeś się takiego rozwoju sytuacji (względnie kapowatego)?

Ściera: Od początku było wiadomo, że NINTENDO nie przygotowało się do premiery konsoli, a to przez problemy z Dev-Kitem (3rd Party Dev.). I to się odbiło w jedyny możliwy sposób. Fajowa gra będą za rok - standardowa sytuacja, którą bądź co bądź przełamał Xbox.

Mr. Sciera: Zamknij się Ściera, bo nie wiesz co mówisz. A tak w ogóle - dlaczego kukła pisze "Wstępniak"? Spadaj ufalo!

Misio: Też, chciałbym powiedzieć, że... [kop]

KONIEC WSTĘPNIKA. MISSION COMPLETE. ŚCIERA WINS...

UWAGA! NIE UWIERZCIE! Pojawił się PRO EVOLUTION SOCCER na PSX!
Nie chcieliśmy naprędce robić recenzji - szczegółowy raport za miesiąc.

TEST konsoli GAMECUBE



s.23

ec 2002

Gry miesiąca



PE 45



s. 36 Śmieszny kosmita i jego "marchewki"

DROPSHIP
UNITED PEACE FORCE



PE s. 62

Gratka dla miłośników strzelania, latania, jeżdżenia, kombinowania...

Recenzje



GOEMON SHINSEDAI SYUMEI 73
MONSTERS, INC. 69
POOH'S PARTY GAME 66



7 BLADES 71
BOMBERMAN KART 70
DRIVEN 66
DROPSHIP 62
ESPN INT. WINTER SPORTS 2002 66
ESPN X-GAMES SNOWBOARDING 2002 38
G-SURFERS 70
GIANTS: CITIZEN KABUTO 67
GRAN TURISMO CONCEPT 60
GUNDAM: ZEONIC FRONT 71
MONSTERS, INC. 69
NAMCO MUSEUM 73
NBA 2K2 73
PARAPPA THE RAPPER 2 64
ROBOT WARLORDS 50
SALT LAKE 2002 38
STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE 44
THE LEGEND OF ALON D'AR 68
THE SHADOW OF ZORRO 44
WIZARDRY 59
VIRTUA FIGHTER 4 45



PIKMIN 36
STAR WARS: ROGUE LEADER 39
SUPER SMASH BROS.: MELEE 42

GAME BOY ADVANCE

BATMAN VENGEANCE 88
DARK ARENA 89
GOLDEN SUN 89
JACKIE CHAN ADVENTURES 88
PLANET OF THE APES 88

74 HARDKOR

opisy

s. 82 Jak & Daxter PE

s. 80 Soul Reaver 2 PE

GO NOWEGO 2

FPS-ów Ci u nas dostatek! Ale każdy następny mile widziany

SHAYDE: MONSTERS VS. HUMANS

Gdyby się nad tym głębiej zastanowić, to zupełnie naturalny jest fakt pojawiania się tak licznie zapowiedzi shooterów FPS na Xboxa. Było nie było, ten gatunek to domena pieca, a skoro Xbox pod względem architektury to mniej więcej mocno udoskonalony odpowiednik tegoż właśnie... Wszyscy czekamy na fantastycznie zapowiadającego się UNREAL CHAMPIONSHIP (data premiery wciąż jest odwołana), tymczasem stosunkowo mało znana grupa METRO 3D (obecnie majstrują też równolegle kosmicznego shootera ARMADA 2 - zapowiedź w numerze) zaprezentowała kilka konkretnych obrazków z gry o intrygującym tytule SHAYDE: MONSTERS VS. HUMANS. Czyli, innymi słowy, my przeciwko nim... Ha! A to dobre. Anyway, do dyspozycji oddanych zostanie sześć w pełni grywalnych postaci (po trzy dla każdej ze stron), przy czym każda z nich ma mieć przyporządkowany osobny scenariusz (!).

Łączna ilość misji w trybie Single zamknie się w liczbie 36. Zerkając na zrzuty ekranowe z gry, wypada mi trochę ponarzekać - żadna to rewelacja. Ba! Napisać muszę, że całość przedstawia dosyć mizerny poziom i

daleko S:MrSH do dzisiejszych debesiaków z gatunku FPS shooters.

Ale, ale - istotne wydaje się być wrzucenie do rozgrywki trybu Multiplayer po Necie, dla maksymalnie szesnastu Graczy (podobną liczbę zaoferuje UC).

Na razie brak informacji o konkretnych rodzajach trybów zabawy, ale pewnikiem dostaniemy większość z najbardziej znanych, z CTF i obowiązkowym Deathmatch/Team Deathmatch na czele. Szkoda jeno, że czekać trzeba przynajmniej do jesieni. [shiva]



Czekamy na Reksia...

SCOOBY-DOO



Jakos już się tak przyjęło, że gry powstające w oparciu o dowolną kreskówkę, w 99% przypadków są platformerami. Tak było i jest z produkcją Disneya, Warner Bros., więc czemu by teraz nie wypłuć na rynek czegoś podobnego ze stajni Hanna Barbera? Być może tak kombinowali sobie spece od marketingu z firmy THQ... i już wkrótce (okolicie maja) dostaniemy gierkę o wszystko mówiącym tytule SCOOBY-DOO. No, no! Potężne psisko w grze, w dodatku pod naszą kontrolą - może być ciekawie! Doskonale znany czworonóg przebrnąć będzie musiał przez dwanaście zróżnicowanych poziomów, przy czym każdy powiązany jest w mniejszym lub większym stopniu z wybranym epizodem telewizyjnej kreskówki. Lokacje teoretycznie opracowano w pełnym 3D, ale tak naprawdę kamera częściej prezentuje tu rozgrywkę z widoku 2D (zapylamy cały czas "w prawo"), w pełny trójwymiar przelazując się miejscami. Zresztą akurat grafika i wszystko z nią związane jest mało rajucające, co doskonale uwydatniają pierwsze shoty - jeśli do czasu wypłucia gry na rynek developer (HEAVY IRON STUDIOS, mają na koncie kiepskie EVIL DEAD z DC i Szaraka) nie popracuje nad teksturami (przesadna bledność i mała wyrazistość kolorów), gry nie uratuje nawet przyzwoity gameplay. Co tam jeszcze? Obiecują wstawić oryginalne głosy podkładane przez aktorów na potrzeby kreskówki, a także wrzucić do gry większość znanych bohaterów/postaci/potworów. Ostatnie informacje mówią jeszcze o opóźnieniu daty wydania gry na GC o jakiś miesiąc w stosunku do wersji PS2, co w efekcie da lepszy wizualnie efekt w przypadku Cube'a (że niby tekstury będą w wyższej rozdzielczości). Coż, czekamy do maja/czerwca. [shiva]

Nowe info i shoty

CRASH



Huh, no! I co Wy na to? Na te shoty obok... Jak dla mnie, naprawdę niezła sprawa i CRASH pomalutko wyrasta na jedną z wyjątkowo ciekawie zapowiadających się gier. RAGE (dev.), poza udostępnieniem nowych obrazków, przedstawiło główne założenia zabawy; schemat jest prosty i doskonale znany z DESTRUCTION DERBY (zresztą na nim głównie się wzorowano) - wszystko polega na totalnej rozwalce, bez zwracania większej uwagi na aktualnie zajmowane miejsce w wyścigu - ważne, by dojechać do mety. I rozpierniczyć jak największą liczbę wozów przeciwnika... Te ostatnie zaskoczyły nas swoją różnorodnością (kilkadziesiąt modeli) oraz dbałością o szczegóły, co w dużej mierze sprowadza się do kwestii mocy X-a i jakości generowanej przez pudło Billa grafiki. Nie żeby było jakoś przesadnie fantastycznie, bo trochę razi względna plastyczność fur, ale widać że nie założono trójkątów i upchano ich na każdy wóz w solidnej ilości - to właśnie głównie dzięki temu możliwe było opracowanie tak konkretnie wyglądającego systemu wizualizacji zniszczeń. Popatrzcie sami - karoseria ulega zniszczeniu/wgnieceniu (w zależności od siły uderzenia) w co najmniej kilkunastu miejscach (punktach) i nie sprowadza się tu wszystko do odpadnięcia zderzaka czy wybitej szyby. A co się dzieje na trasie! Whooo-hooo! Zadyma jest po prostu nieprzeciętna: tumany kurzu, płonące wraki, fruujące odłamki szkła i ciągły odgłos zgniataanej blachy. Jeśli tylko gameplay osiągnie poziom serii DD, będzie się działo! CRASH powinien wystartować równolegle z launchem systemu w Europie, czyli 14 marca. [shiva]



Strategii jeszcze nie było

ARMY MEN: RTS

Hehe! RTS z żołnierzami! Od 3DO! Jeszcze raz zatem: hehe! Wesola sprawa i potraktowałbym pewnie tę zapowiedź krótko, w konwencji dobrego żartu, gdyby nie pewien fakt - gierka wydaje się być naprawdę ciekawa i na screenach fajnie wygląda. Trochę plastikowo, ale utrzymana jest w konwencji "z jajem" (choć to wyszło pewnie autorom zupełnie przypadkowo;) - ot, zerknijcie choćby na motyw z PS2 na jednym z obrazków. A sama gra, jako taka, to prosta, odwzorująca jak sto pięćdziesiąt, wykonana w 3D strategia rozgrywana w czasie rzeczywistym. No, powiedzcie tu raczej wypada: zręcznościówka z elementami tej ostatniej. Schemat jest typowy: wybuduj i później rozbuduj bazę, wyprodukuj tony sprzętu/żołnierzów i zmień z powierzchni bazę przeciwnika; wszystko w tradycyjnym trybie kampanii dla jednego Gracza. Multiplayera, niestety, w przeciwieństwie do wersji blaszakowej, autorzy nie przewidują, ale w zamian posiadacze nowych Soniaków dostaną jakiś specjalny, dodatkowy tryb zabawy (ale o co chodzi? - nie wiadomo). Produkcja owa majstrówana jest przez PANDEMIC STUDIOS, dewelopera maczającego palce dotychczas na blaszaku i mającego na koncie m.in. pozycje takie jak BATTLEZONE 2 oraz DARK REIGN 2 - gry mało powiedziane, ale bardzo udane. Wniosek? ARMY MEN: RTS może się okazać całkiem niezłym tytułem. Nie wiem czy sam wleżę w to, co przed chwilą napisałem, może zatem skrobnę szybko coś o marcu 2002, jako o dacie premiery, i szybko się ulotni.  [shiva]

Siakiś space-shooter

ARMADA 2: STAR COMMAND

Przyznam szczerze, że w pierwszą część gry grałem niewiele: DeCekowa kosmiczna strzelanina 2D, powiązana w luźny sposób z gatunkiem RPG. Ot, latały stateczkami i strzelamy do wszystkiego dookoła; dozbrajając, ulepsząc i podbijając statystyki sterowanego pojazdu - w miarę rozwoju akcji oczywiście. Sequel powstaje od dobrych kilkunastu miesięcy (wcześniej był znany z podtytułem EXODUS) i, w gruncie rzeczy, niewiele odbiega od pierwowzoru (szczęść ras do wyboru, do pokonania raz jeszcze czeka tytułowa ARMADA) - znów strzelamy, znów upgradeujemy latające żelastwo, znów... Zaraz, zaraz - grafika jednak wydaje się być tutaj jakas bardziej konkretna, a developer i wydawca w jednym (METRO 3D) szumnie donosi o implementacji trybu on-line! Zwracają uwagę całkiem przyzwoicie zrealizowano wybuchy, ale tak poza tym - mhm, bez rewelacji (mało powiedziane), zaś co do Multiplayera po Sieci (maksymalnie ośmiu szalenców, będzie jeszcze możliwość szarpania po LINKU - do czterech Graczy), konkrety na razie nie padły. Premiera wstępnie ustalona na trzeci kwartał br.  [shiva]

X: -20
Y: -10

PRZEGLĄD OCEN INTERNETOWYCH

NAZWA GRY

PLATFORMA

OCENA:

www.Gamers.com

www.VideoGames.com

www.Ign.com

PSX EXTREME

07: AGENT UNDER FIRE	PS2	6,8	7,2	7,9	8
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE	PS2	8,8	9,0	9,4	8
BOMBERMAN ONLINE	DC	6,9	-	9,0	8+
BURNOUT	PS2	8,0	7,0	8,5	8+
CONFLICT ZONE	DC	4,2	-	5,0	7
DARK CLOUD	PS2	8,1	8,4	8,4	7-
DARK SUMMIT	PS2	7,8	8,0	7,8	7-
DEAD OR ALIVE 3	XBOX	7,9	8,2	9,4	9
DOOM	GBA	7,9	5,7	8,9	9+
DRAGON WARRIOR VII	PSX	7,7	8,6	8,7	8-
FINAL FANTASY X	PS2	9,3	8,9	9,5	9
FREQUENCY	PS2	8,7	8,7	9,0	8
FROGGER: THE GREAT QUEST	PS2	-	-	3,0	4
HALO: COMBAT EVOLVED	XBOX	8,7	8,2	9,7	9+
HARVEST MOON: SAVE THE HOMELAND	PS2	8,1	8,8	8,8	7-
HOSHIGAMI: RUINING BLUE EARTH	PSX	7,1	2,0	4,0	8+
JAK & DAXTER: PRECURSOR LEGACY	PS2	8,8	9,0	9,4	9+
JET SKI RIDERS	PS2	6,3	-	7,1	8+
LEGENDS OF WRESTLING	PS2	5,3	6,5	4,9	5+
MAX PAYNE	PS2	9,0	8,3	8,1	8
MAX PAYNE	XBOX	8,2	7,4	8,9	9-
MAXIMO: GHOSTS TO GLORY	PS2	-	8,0	-	7+
MEGAMAN X6	PSX	7,0	6,9	8,0	7-
MORTAL KOMBAT ADVANCE	GBA	2,9	2,0	2,0	6
ODD WORLD: MUNCH'S BODYSUE	XBOX	7,9	7,5	7,4	9-
PROJECT GOTHAM RACING	XBOX	8,1	7,7	8,8	8+
REZ	PS2	7,8	8,0	8,5	9-
SHENMU II	DC	8,7	9,1	-	9-
SHREK	XBOX	6,3	-	5,8	5
SPIDER-MAN: MYSTERIO'S MENACE	GBA	8,5	-	8,5	8+
SPLASHDOWN	PS2	7,8	7,0	8,6	8
SPYRO THE DRAGON: SEASON OF ICE	GBA	7,5	8,0	8,0	7+
SSX TRICKY	PS2	9,4	8,3	8,4	8
SUNNY GARCIA SURFING	PS2	5,9	-	7,0	5
TARZAN UNTAMED	PS2	5,9	-	6,2	5+
TEKKEN ADVANCE	GBA	8,0	9,3	8,5	9
THE SIMPSONS ROAD RAGE	PS2	6,0	8,5	5,1	4+
TSUGUNAI: ATONEMENT	PS2	4,1	5,0	8,4	6+
TWISTED METAL: SMALL BRWAL	PSX	6,5	2,0	4,5	5
WARIO LAND 4	GBA	8,7	8,7	9,0	9-
WIPEOUT FUSION	PS2	-	8,7	-	9+

W wersji PAL pojawiły się ostatnio:

PSX: MEGAMAN X6
PS2: HIPPA LINDA (PAL-owy STRETCH PANIC), MAX PAYNE, REZ
DC: FLOIGAN BROTHERS, REZ

DO WSZYSTKICH UŻYTKOWNIKÓW KONSOL

SONY®
Playstation

KONIEC
KŁOPOTÓW

Tak! Koniec kłopotów z grami z USA i Japonii (NTSC)

Oferujemy rewelacyjny **MULTISYSTEM**, który Ci pomoże. Będziesz mógł kupować oryginalne gry z USA i Japonii, które ukazują się szybciej niż ich europejskie odpowiedniki oraz są **SZYBSZE**. Uzyskasz kolor z płyt NTSC na Twoim telewizorze w systemie PAL przez AUDIO-VIDEO.

Multisystem można zainstalować we wszystkich modelach konsoli: 1002, 5501, 5502, 5551, 5552, 7001, 7002, 7501, 7502.

DOSKONAŁA JAKOŚĆ OBRAZU
2 LATA GWARANCJI

Prowadzimy serwis konsol w pełnym zakresie, regenerujemy lasery, wymieniamy czytniki, naprawiamy elektronikę.

SPRZEDAŻ MULTISYSTEMU WYSYŁKOWO
HURT-DETAL 15 zł netto +22% VAT+ koszty wysyłki

ISTNIEJE MOŻLIWOŚĆ ZAMÓWIENIA TELEFONICZNIE

SERWIS Tel./fax (058) 301-68-90

Ul. Targ Drzewny 12/14, 80-886 GDAŃSK

INTERNET www.unirad.com



konsolo-METR

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1



PlayStation

Nowe gry trzy na krzyż. Właściwie to moglibyśmy znów zastosować standardowy tekst: "Nie ma nowych zapowiedzi, grajcie sobie w stare, jare tytuły". To czynimy:).

P Na Szaraka ukaże się kolejna nowa lanka CAPCOMu, pod tytułem CAPCOM VS SNK PRO. Obrazków na razie nie ma, ale po obejrzeniu pierwszych filmów wypada mi stwierdzić, że prezentuje się całkiem niezle. Gra jest takim swoistym miniporciem (jak to nazwać?) znanym z automatów i wypytym też (w Japonii) swego czasu na DC. Szczęśliwcy mający okazję zagrać w wersję demo podkreślali, że jedynym nieporozumieniem są tylko czasy loadingów - ponoć horrendalnie długie. Premiera w kwietniu, w Japonii oczywiście. [shiva]

P SQUARE wykonało ciekawy krok - zdecydowali się wydać w Europie remake FINAL FANTASY VI ze SENS-a na poczdowego Szaraka! Gra jest dostępna w chwili obecnej za oceanem i w Japonii, "u nas" pojawi się w okolicach marca. W komplecie dorzucana będzie bonusowo płytka z demkiem FINAL FANTASY X na PS2. [shiva]

P Najnowsza odsłona DANCE DANCE REVOLUTION nosić będzie podtytuł KONAMIX i została właśnie oficjalnie zapowiedziana przez KONAMI. Na płytce znajdzie się około pięćdziesięciu kawałków, dostępnych w trzech trybach zabawy, a dodatkowo szykują jakiś bonusowy tryb treningowy. DDR KONAMIX planowo powstanie na ukazać się 23 kwietnia. [shiva]

P Amerykański oddział SONY zdecydował się na sprzedaż specjalnego zestawu związanego z rynkiem PSX - za cenę 199\$ nabyć będzie można konsolkę PS One wraz z oryginalnym monitorem przenośnym LCD firmy SONY (osobno PS One kosztuje 99\$, zaś ekranik 129\$). Z kolei za 39\$ Jankesi wreszcie będą mogli dostać adapter samochodowy podłączany do gniazda zapalniczki, umożliwiający grę bez baterii w aucie. [shiva]



Cartoonowe wyścigi

AUTOMODELLISTA



Wydawać się mogło, że w kwestii wyścigów chłopaki wiele już nowego wymyślić nie zdołają, ale ktoś tam jeszcze widocznie pije mniej od innych i od czasu do czasu potrafią zaskoczyć. CAPCOM opracowuje w pocie czoła pierwszą ścigalkę wykonaną całkowicie w technice cel-shading, zapoczątkowanej przez dekadkowe JET SET RADIO - czyli wiadomo o co chodzi. Niechaj nie zmyli Was jednak komiksowa grafa: AUTOMODELLISTA wydaje się być pełnoprawnym racerem, o czym świadczy choćby fakt, iż pozyskano licencje i wszystkie wozy zawarte w grze odzwierciedlają rzeczywiste odpowiedniki kilku japońskich marek - wrzucono m.in. Nissana Skyline GT-R, Subaru Imprezę, nową Celicę, Hondę S2000, Mazdę RX-7 czy Mitsubishi Lancer Evolution VII. Auto można będzie tuningować, a ponadto "upiększać" o różnego rodzaju elementy dodatkowe, typu spojler, naklejki itd., co po części ma mieć wpływ na ich osiągi. Niewątpliwie największym bajerem, przynajmniej w chwili obecnej, wydaje się być opcja gry przez Net - developer (wewnętrzne, japońskie studio CAPCOMu) donosi o trybie dla czterech Graczy, przy wykorzystaniu ogólnosiwiatowej pajęczyny właśnie (ponadto dorzuca Split "na dwóch"), a całość ma działać przy użyciu serwerów, na których hula w KKW już od pewnego czasu np. CAPCOM VS SNK 2. I w zasadzie znaki zapytania postawić należy tylko (albo aż) w dwóch kwestiach: czy model jazdy, a co za tym idzie -



racjonalność zabawy, pozwoli na dłuższą zabawę z tym tytułem, i czy Multiplayer przez Sieć będzie dostępny w wersji amerykańskiej i później PAL. Z tym pierwszym może być całkiem niezle, zaś z drugim... khem... całkiem różnie. Japończycy zagrają już wiosną, pozostałe kontynenty muszą poczekać co najmniej do wakacji. Normalka... [shiva]

Piguła... krótko i na temat

P NAMCO zapowiedziało wydanie nowej siatki plażowej, zatytułowanej KLONOA BEACH VOLLEY. Jak sugeruje tytuł, dostępne będą wszystkie postacie występujące w platformowej serii KLONOA, a rozgrywka "dwóch na dwóch" sprawdzić się będzie głównie do klimatów czystego arcade - specjalne zagrania, szybkie piłki, mega sanki i te sprawy... Pierwsze obrazki bez rewelacji i nie sądzę, by gra opuściła kiedyś granice KKW (w sklepach od kwietnia/maja). [shiva]



P Zawsze mówiłem, że Japończycy mają niezłe pod kopułami namieszane, ale żeby przy mierzać się do wydania na PSX a portu z konsolki... Game Boy Color? ENIX planuje wypłynąć na japoński rynek (wiosna) trzy pierwsze części (razem, na jednej



płytkę) erPeGowej serii DRAGON QUEST MONSTERS, właśnie z tegoż handhelda NINTENDO. Ponoć podrasują trochę grafę i dorzucą kilka bonusów, ale nie wiadomo o co dokładnie chodzi. Na razie brak potwierdzenia, czy gra ukaże się kiedykolwiek w Stanach bądź Europie. [shiva]

P Ni z gruszką, ni z pietruszką ANCO zapowiedziało dwie nowe produkcje poświęcone futbolowi, w dodatku firmowane nazwiskiem selekcjonera reprezentacji Anglii. Pierwszym będzie SVEN GORAN ERICSSON'S WORLD CUP MANAGER, zaś drugim SVEN GORAN ERICSSON'S WORLD CUP CHALLENGE. Tytuły podobne, ale gry z tego co piszą zupełnie inne - pierwsza to pełnoprawny "menadżer", druga to po prostu prawdziwe zmaganie na boisku. Wydawcą będzie 3DO, obie ukażą się również na PS2 (równolegle z edycjami na Szaraka; okolicznie kwietnia). [shiva]





konsolo-METR

10

9

8+

8

7

6

5

4

3

2

1



PlayStation 2

"Uroda na średniaki". Tak można podsumować ostatni miesiąc. Jeden tytuł dołączył do grona "Must Have" - VF4. Zapowiedzi nie brakuje i jak się w końcu okazało PS2 "daje radę" konkurencyjnym NextGen'om.

PE Specjalny zestaw 'PS2 Linux Kit' trafi jednak w końcu do Europy i Stanów. Dostępny od pewnego już czasu w Japonii pack zawiera: dysk twardy o pojemności 40GB, siediówkę, mysz i keyboard podłączane przez porty USB, a także odpowiednie okablowanie oraz dwie płytki DVD ze specjalnym oprogramowaniem. No, no - linuxowcy już zacierają pewnie ręce; powinno się pojawić dzięki temu dużo dekwatych programików w gatunku "underground". Cena w granicach 200\$. [shiva]

PE SONY wygrało proces z firmami Neo Technologies oraz Channel Technology - producentami chipów Neo i Messias, pozwalającymi odpalać kopie zapasowe gier na PS2. Co to oznacza w teorii? Wstrzymanie produkcji tych układów, bo w chwili obecnej ich produkcja i rozprowadzanie jest przestępstwem ściganym prawem. A w praktyce? Być może chwilowy wzrost cen obu chipów, bo w pełne wycofanie ich z rynku nikt chyba nie wierzy... [shiva]

PE Planowa ilość wrzuconych na rynek konsol PS2 w roku fiskalnym 2002 (czyli od marca 2002 do marca 2003) wstępnie planowana była przez SONY na około 20 milionów, jednak szefowie firmy potwierdzili, że liczba ta nie zostanie osiągnięta i do sklepów trafi "tylko" plus minus 18 mln. zabawek. Powody takiej decyzji nie są znane, ale tak czy inaczej daje nam to 1,5 mln. konsol na miesiąc... [shiva]

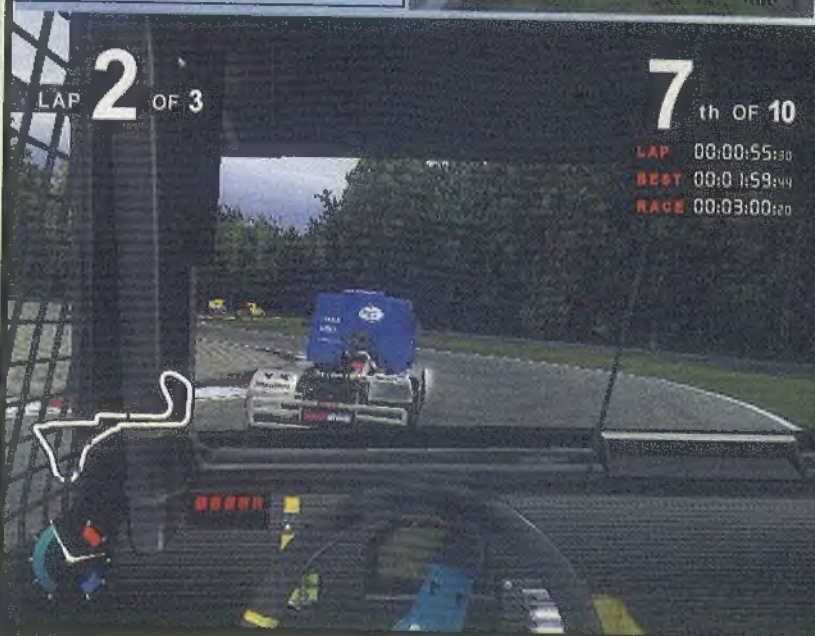
PE Europejski oddział SONY zdementował ostatnio plotki, jakoby POLYPHONY miało zamiar wydać specjalną wersję GRAN TURISMO na blaszaka. Jeden z twórców seriali, Kazunori Yamauchi, po prostu został źle zrozumiany i wszystkiemu zaprzeczył. Potwierdził natomiast, że już trwają prace na GT4, które ukażą się ma w 2003 roku i posiadać opcję gry sieciowej. Uhuuu! [shiva]

Pomykanie TIR-em

SUPER TRUCKS



Co jak co, ale temat "ścigalaki potężnymi truckami" wydaje się być rajującym sam w sobie, o czym przekonaliśmy się grając w "18-kołowca" na DC/PS2 (szkoda że był taki krótki). Te maszyny mają pod maską więcej koni, niż najbardziej odjechane wózki sportowe, w dodatku zadbane tutaj o licencje jednej z "ciężarowych", sportowych organizacji i wszystko bazować będzie na prawdziwych teamach, kierowcach itd. Prace nad SUPER TRUCKS sprawuje brytyjska, mało znana grupa JESTER INTERACTIVE, co niestety mocno umiarkowanie wróży tej produkcji; pierwsze obrazki po części jakby zdają się ów fakt potwierdzać (choć przesadnie źle nie jest) i cudów nie należy oczekiwać. Gra nie ma jeszcze obecnie nawet wydawcy, wiadomo na jej temat tyle ile naskrobałem powyżej - i w zasadzie do publicznej wiadomości podana została tylko przybliżona data premiery: w Europie będzie to przełom kwietnia i maja. [shiva]



Piguła... krótko i na temat

PE Powiem Wam szczerze, że jestem w lekkim szoku. Plotki (ale takie bardzo wiarygodne) mówią o tym, że powstaje już nowa gra z udziałem agenta "wstrząśniętego, nie mieszane". Ale to jest pikus, najważniejsze że za developling wzięła się ekipa GEARBOX SOFTWARE - goście od genialnego HALF-LIFE' a! Tytuł nowego Bonida jeszcze nie jest ustalony, nie wiadomo też nic o docelowej platformie, ale w grę na 99% wchodzi wszystkie next-geny. [shiva]

PE Po ogromnym sukcesie CAPCOMu, związanym z wypływem na rynek znakomitego DEVIL MAY CRY, sporo ludziów już czeka na sequela. Japoński gigant potwierdził na razie, że DMC2 jest obecnie w fazie produkcji i ukaże się jeszcze w tym roku. Pytanie tylko brzmi, czy jako exclusive na PS2? Wszystko wskazuje na to, że tak właśnie będzie, co nieoficjalnie usłyszeć można od osobników pracujących nad tym projektem... [shiva]

PE Jawor ostatnimi czasy na brak pracy narzekać nie może, a tu ACCLAIM już smażą kolejną, trzecią część DAVE MIRRA FREESTYLE BMX... Powinno się ukazać w okolicach jesieni; autorzy informują o całkowicie nowych

animacjach (od nowa robiony jest Motion-Capture), oraz zwiększeniu liczby trików do liczby 1700. Hmm, to chyba dużo? Odpowiedź przysyła pocztą, do wygrania trójkołowy rowerek Siary. [shiva]

PE Ruszyły prace nad RED FACTION 2, o czym informuje oficjalnie na swojej stronie internetowej THQ. Developperem drugiej części będzie dokładnie ta sama ekipa co poprzednio, czyli chłopaki z VOLITION, a gra planowo powinna zadebiutować przed tegoroczną Gwiazdką. Obiecują jeszcze konkretniejszy system zniszczenia elementów otoczenia, większą liczbę pojazdów i tryb wieloosobowy dla czterech graczy (Split Screen, on-line na razie nie jest, niestety, w ogóle brany pod uwagę). [shiva]

PE Pierwszą produkcją na drugiego Saniaka, która ukaże się na dwuwarstwowej płycie DVD (w sumie ponad 9GB danych do zapisu), będzie firmowany znaczkiem NAMCO oRPaG pt. XENOSAGA. Powód takiego posunięcia jest dosyć prozaiczny - co by nie uprzykrzać Graczom zabawę poprzez "żonglerkę" płytek i wydawać ją na dwóch "zwykłych" DVD, będzie jeden dwuwarstwowy. Uff, ale zamotałem! [shiva]

Głupkowaty rycerz w 3D

DRAGON'S LAIR 3D

Ludziska, nowy DRAGON'S LAIR! I choć wprowadzić z wiekowym pierwowzorem niespecjalnie dużo już ma wspólnego, tak nazwa z pewnością (z)robi swoje. Wersja na nowego Soniaka i GC - z dorzuconym do tytułu i w zasadzie wszystkim mówiącym: 3D - w kwestii pewnych elementów scenariusza i kilku motywów powinna starszych Graczy mile polectać; Dirk the Daring powraca! Głupkowaty rycerz ocalić będzie musiał księżniczkę Daphne, pokonując w tym celu kilkadziesiąt lokacji, tworzonych przez chłopaków z DRAGON'S LAIR LLC (tak się nazywa developer, wydawcą będzie ENCORE SOFTWARE) przy użyciu naprawdę bardzo



już modnego wśród programistów cel-shadingu. Zresztą, zdjęcia mówią same za siebie... Gra zawierać będzie dwadzieścia poziomów, a Dirk dostanie typowe dla produkcji tego typu możliwości - będzie mógł skakać, biegać, "machać mieczykiem", naparzać do przeciwników itd. Słowem, zwykły i słodki "przygodowy" platformer z banalnymi i nie wymagającymi specjalnego pomysłu zagadkami.

Animacja, jak wstępnie obiecują, śmigać ma w 60 FPS-ach, co patrząc na mało skomplikowany design poszczególnych lokacji nikogo nie powinno jednak specjalnie zaskakiwać. Jako ciekawostkę na koniec wypada mi jeszcze wspomnieć, że przy produkcji DRAGON'S LAIR 3D jest kilka osób maczających palce przy tworzeniu oryginału - ot, choćby Gary Goldman (animacje), programista Rick Dyer, czy dźwiękowiec Christopher Stone. I powiem Wam szczerze, że naprawdę mam smaka na tę grę; premiera najwcześniej w trzecim kwartale 2002. [shiva]

MAD GAMES

SPRZEDAŻ RATALNA

Centrum Handlowe
ul. Kondratowicza 37(Parter)

03-285 Warszawa

Tel./Fax (022)676-99-93

(0)503-515 251

(0)503 624 692

**-SERWIS, MODERNIZACJA,
REGENERACJA PŁYT CD,
SKUP GIER**

-GRY OD 30 ZŁ

-WYMIANA

www.madgames.alpha.pl

e-mail: madgames@alpha.pl



konsolo-METR

10



Dreamcast™

Dreamcasta dni są policzone.
1, 2, 3... dokładnie tak,
trzy gry pozostały mu do zgonu.
Końcowe odliczanie...

8

Tak jak i Szarak, DeCek przeżywa swe ostatnie chwile, utrzymując się na powierzchni resztką sił. Czy poniżej wymienione tytuły przedłużą jego żywot...? Nie ma ich wiele... Wiele? Trzy gry! Oo jaas! [pLaY]

7

EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES

Producent UBI SOFT
Gatunek platformówka
Data już powinna być
Komentarz: przeciętna platformówka, której reckę (wersja PS2) możecie przeczytać w poprzednim numerze PE.



5

NHL 2K2

Producent SEGA
Gatunek hokej
Data luty 2002
Komentarz: oddział SEGI odpowiedział na świetną serię gier sportowych, uderzył z bardzo dobrze wykonanym hokejem.



3

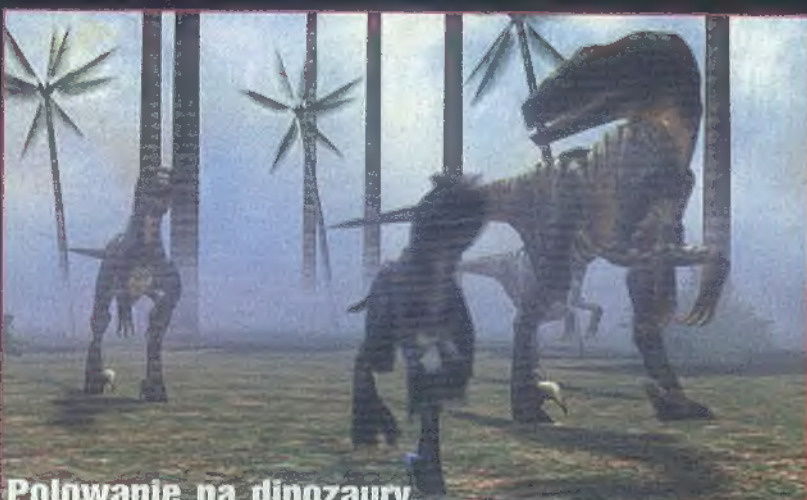
2

PROPELLER ARENA

Producent SEGA
gatunek strzelanina
Data 2002 (JAP)
Komentarz: tytuł raz odwołany, a później "przywrócony do życia". Nie wiemy do końca, czy te powietrzne batalie w końcu zagospodzą w czytnikach DeCeków...



1



Polowanie na dinozaury

TUROK: EVOLUTION

Gier powstających na wszystkie trzy Next-Geny powinno być teraz coraz więcej, co zresztą widać po planach wydawniczych poszczególnych firm. Jednym z najciekawszych tytułów na pewno będzie nowy TUROK, nad którym od ponad półtora (!) roku pracuje już ekipa ACCLAIM - pierwsze zjawki prezentowano w 2000 roku na E3! Co więc chłopaki dobrego smażą? Uhuuuuu! W porównaniu do wspaniałej "jedyńki" z N64, o podtytuł DINOSAUR HUNTER (pamiętacie te czasy? Geez, ponad trzy stówki za cartą!), i późniejszych części, EVOLUTION wniesie do rozgrywki wiele nowych elementów, będąc przy okazji najbardziej rozbudowaną grą z serii. Ale konkrety: całkowicie nowy, pisany od podstaw engine odpowiedzialny za grę (cieszy fakt wprowadzenia szerokiej możliwości rozwalki elementów otoczenia/krajobrazu), specjalny system SDS (Squad Dynamic System) odpowiadający za względnie wysokie SI przeciwników, implementacja poziomów "latanych" (dosiadamy Pteranodona), wrzucenie ponad trzydziestu prehistorycznych i obcych form życia oraz odświeżony i udoskonalony arsenał broni (lak czy inaczej kusza wymiata). Co mnie OGROMNIE ucieszyło, to wyraźny powrót do korzeni, czyli pierwszej części TUROKa; nie ma już w takiej dużej ilości - psujących klimat, nie czarujmy się - futurystycznych lokacji, jeno dżungla, prehistoryczne lądy i tajemnicze budowle/świątynie. A dinozaury... Huh, zerknijcie na shoty! Namierzyć takiego Tyranozaura czy stado Raptorów, później tylko odgłos zaciskanego metalu i... ach, rozmarzyłem się nieco. Power. Na koniec krótko o różnicach występujących na poszczególnych platformach - w temacie daty wydania wersje na GC i X-a potwierdzono oficjalnie na wrzesień, z kolei edycja PS2 dostała metkę "końcówka 2002" i najprawdopodobniej pojawi się jako ostatnia. Natomiast w temacie oprawy wideo ACCLAIM nabiera wody w usta i mówi tyle co nic, aczkolwiek... któraś z wersji musi być lepsza i któraś na pewno będzie, czego sami autorzy nie ukrywają (moc danego sprzętu i te sprawy). Wiadomo natomiast praktycznie na sto procent, że dźwiękowo TUROK EVOLUTION obsługiwany będzie na pudełku Billa w standardzie DD 5.1, bijąc tym samym pozostałe maszyny



w kwestii "sound". Ech, czekamy! (...)
PS: Aha, Multiplayer oczywiście będzie, maksymalnie do czterech graczy (Split, a w przypadku X-a dodatkowo LAN).
[shiva]



Hasta la vista! Tra ta la ta ta ta... ta?

TERMINATOR: DAWN OF FATE



Jak to było? Dwa modele, jeden starszy, drugi nowszy, oboje szukają niejakiej Sary. Czy jakos tak. W każdym razie gra powstająca w całkiem znanym studio PARADIGM (developer), w dużej mierze korzysta z filmowego scenariusza "by James Cameron". Akcja przenosi nas w rok 2027 i szarpniemy kilkoma postaciami, m.in. jako John Connor czy całkiem niezła laseczka Catherine Luna. Jak pewnikiem wywnioskowałeś już z wrzuconych gdzieś obok zdjęć, TERMINATOR: DAWN OF FATE gatunkowo wrzucić można do modnego i mocno eksploatowanego koszyka z napisem "gra akcji" - i słusznie, bo tak jest w istocie. Czekaj dużo strzelania, oglądane z przelączanej płynnie kamery TPP lub FPP, przy czym pod spórą wątpliwość muszę poddać opracowanie graficzne tego tytułu. Owszem, modele niektórych robotów (autorzy wprowadzili wiele elementów nie mających nic wspólnego z filmem) wyglądają całkiem "sympatycznie", ale ogólnie uderza po oczach przesadna sterylność i widoczny aż do bólu brak zastosowania anti-aliasingu. Wersja na Xboxa ma mieć wyeliminowany ten szkopuł (prezentowane screeny są na razie tylko z nowego Soniaka), zobaczmy czy rzeczywiście tak będzie (pewnikiem tak, w końcu X ma "trochę" więcej pamięci...). Szkoda, że chwilowo nie ma jeszcze żadnych trailerów wideo promujących ten tytuł, bo nie bardzo mogę powiedzieć, jak TDOF zachowuje się w akcji. Zgaduję, że bez większych rewelacji. INFOGRA-MES planuje wypuścić grę na rynek w drugim kwartale tego roku (na oba systemy), ale konkretną daty brak. [shiva]



Samochodziki od THQ

HOT WHEELS



Że to ponoć jakieś resoraki, czy coś? Modele Bburago i tak są lepsze, hehe! Mniejsza z tym, nowa scigalka THQ (wydawca) wygląda nawet całkiem, całkiem i może przynajmniej coś średniego z tego będzie. Producent informuje o następujących "bajerach" zawartych w grze: ponad 45 odwzorowanych modeli fur, 30 tras umiejscowionych w sześciu różnych środowiskach, stosunkowo ciekawie zaprojektowanych pod kątem architektonicznym (m.in. skocznie, ukryte skróty), cała gama power-upów i rozbudowany (fiiiaa, raczej biedny) tryb Multiplayer dla zaledwie dwóch Graczy (Split Screen).



Nie wglębiając się w fabułę, bo nawet o takową developer (BEYOND GAMES) się pokusił i zamierza ją do gry wprowadzić, dostaniemy po prostu szybkie, futurystyczne wyścigi, gdzie liczy się przede wszystkim speed, speed i jeszcze raz speed. Tylko że, po oglądnięciu pierwszych filmów z właściwej rozgrywki, akurat do tego mogę się przyklepić - animacja niemrawa, momentami zwalnająca, a wozy bynajmniej nie rozwijają jakichś kosmicznych prędkości. Dużo jest za to zabawy w kwestii dopatek - co i rusz na trasie płonie ktoraś z maszyn, inne zostawiają bomby na drodze itd. Oj, zadyma nawet niezła. Mocno kuleje natomiast grafioza, zresztą shoty mówią Ci już pewnie wszystko - ja dodam, że i tak wszystkie są z ponoć znacznie lepszej wersji, szykowanej na Cube'a. Obrazków z edycji PS2 na razie nie ma, ale programiści otwarcie mówią, że to właśnie na "kostce" HOT WHEELS będzie wyglądać konkretniej, ze względu na wrzucenie kilku niedostępnych na drugim Pleju efektów. Wiecie co Wam powiem? Sru-tu-tu, już to widzę! Pewnikiem niczym obie wersje różnić się nie będą... Aha, różnią się natomiast na pewno daty wydania - na GC premiera w czerwcu, z kolei na maszynce SONY najwcześniej po wakacjach. [shiva]



SPRZEDAŻ HURTOWA I DETALICZNA

SERWIS

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKSESORII
REGENERACJA I WYMIANA PŁYT CD

RATY

UL. SYROKOMLI 14
03-335 WARSZAWA

TEL/FAX: (022) 814 27 66

TEL KOM: 0 501 707 919

0 501 196 694

WWW.SWIATGIER.ALPHA.PL



SWIAT GIER

konsole-METR

10



Po premierowych hitach, XBOX nieco przyhamował. To tylko cisza przed burzą... Czekamy już na premierę europejską.

9

Boom! No i mamy oficjalne potwierdzenie od chłopaków z SEGI - CRAZY TAXI 3 uderzy na Xboxa. Nie ma jednak żadnej informacji o tym, że będzie to exclusive, więc wciąż możliwe są wersje na pozostałe Next-Geny. "Trójka" zawierać będzie rozbudowane tryby rozgrywki, patenty z mini-gami, a także sporą liczbę ukrytych skrótów (yeah!). Wstępnie nowej "złotówki" spodziewać się można w okolicach lata, wkrótce powinny pojawić się pierwsze zdjęcia. [shiva]

7

Przyznam, że trochę mnie ta informacja zaskoczyła - NAMCO szykuje konwersję z automatu SMASHING DRIVE (coś o CRAZY TAXI); zapowiedź HIV pisał w poprzednim numerze) nie tylko na Cube'a, ale także na X-a! Premiera powinna mieć miejsce jeszcze przed końcem marca (USA). [shiva]

5

ACCLAIM szykuje się do wydania dwóch gier z PS2 na Xboxa - mowa o wrestlingu LEGENDS OF WRESTLING i znakomitym arcade'owym racerze pt. BURNOUT. Data premiery tej drugiej jeszcze nie znana, LOW pojawi się w lutym. Ponadto firma planuje w ciągu najbliższych 18 miesięcy dostarczyć osiemnastce innych tytułów na pudło Gatesa (numera uno to definitywnie światnie zapowiadający się TUROK EVOLUTION). [shiva]

4

Jak szumnie chwali się LUCAS ARTS, rozpoczęło zabawę w pisanie nowej gry na wszystkie trzy maszyny Next-Gen, traktującej o przygodach kumpła po fachu niejakej Lary, Indiany Jonesa. Za owo "pisanie" wzięła się grupa THE COLLECTIVE i lady powinien za ich sprawą zawitać do sklepów przed końcem roku; wersja na X-a ma być najbardziej dopieszczona i ukazać się jako pierwsza. Szczegółów i shotów brak. [shiva]

2

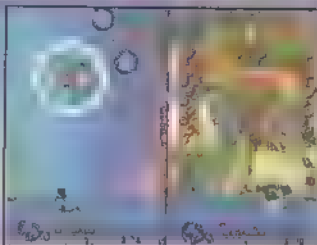
1

Robaczki (mniem!) powracają

WORMS BLAST

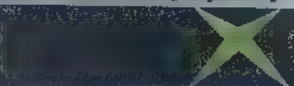


Uhuu! Na horyzoncie wszystkich Next-Genów pojawiła się zapowiedź kolejnej odsłony (poniekąd kultowej już serii WORMSów, od gości z TEAM 17 (dev.)) Tym razem zasady rozgrywki nieco się zmieniają, gdyż szpila przypominać ma znaną serię BUST-A-MOVE - nie będzie zatem wielkiej, kilkusobowej wyrzynki znanej z poprzednich części (a tych było wiele!), jeno akcja rozgrywać się będzie pomiędzy dwoma postaciami (każdy na swojej półtorce - jak na screenach) w bardziej logicznym i strategicznym ujęciu. W grze znajdzie się wiele pokręconych twardelek (super-owca, skunks, osioł (Rag wystąpi w glerce?)), robaki i inne, których łącznie ma być 9. Co oprócz tego - Single Player (z 60-ma poziomami i kilkoma zawodnikami do odblokowania) oraz rozbudowana opcja Versus (możliwa walka z komputerem, gdzie określić trzeba poziom jego inteligencji), w której zawartych ma być wiele odmiennych mini-gier. Enylej - co z tego eksperymentu wyjdzie - nie wiadomo, ponieważ UBI SOFT (wydawca) nie zaopatrzył projekt w matkę wydawniczą "2002" (Europa). Nie nastawiajcie się jednak na żadną rewelkę. [pLaY]

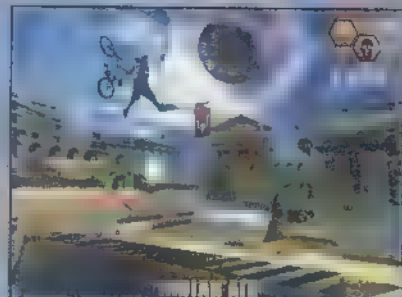


Mroczne klimaty na rowerkach.... Jawor, Ty już daj spokój!

TOXIC GRIND



Po DARK SUMMIT - śnieżnej desce okraszanej dość mrocznym, przygodowym klimatem - na pudełko Billa uderza THQ oferując "rowerek" nie tylko z ciemną, pełną przemocy i gołych bab (hmmm?), ale jeszcze na dodatek futurystyczną fabułą! Bo wiesz, w którym roku kolesie będą śmigać po sztucznie wygenerowanych torach, waląc mordercze, niewyobrażalnie niebezpieczne triki, aby tylko zwyciężyć, a tym samym zachować swoje życie w nielegalnych, nowoczesnych igrzyskach? Otóż w roku 2097! Huh, czyżby liga WIPEOUT odbywała się gdzieś obok? Może... Jako zawodnik porwany z roku 2000 (tak developer wytłumaczył sobie zawarcie w grze prawdziwego ridera BMX ów - Jasona Hayes'a) zasiadasz na swoim magicznym rowerku i tniesz przez 14 leveli, unikając przeróżnych pułapek, czesząc triki ku uciesze widzów i wykonując, narzucając Ci po drodze, kwesty... Może być ciekawie, szczególnie patrząc na lokalizację pokroju kompleksu podwodnych zabudowań, pozostałości po rzymskim Koloseum (ofkoż podwiniętych o futurystyczne instalacje), czy lesie Sherwood, ale raczej mega hitu z tego nie będzie. Trzeci kwartał 2002 przyniesie definitywną odpowiedź. [myq]



Piguła... krótko i na temat

Na launch systemu w KKW, MICROSOFT przygotował specjalną, limitowaną (50 tys. sztuk) wersję X-a, który jest... przezroczysty. Pad zresztą też jest wybitnie oryginalny pod tym względem... Co ciekawe, wersja ta kosztować ma o 4 tys. jenów (czyli ponad 120 zeta) więcej niż "zwykła" konsola. [shiva]

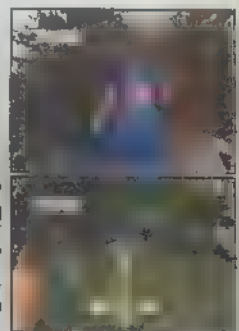


Dużo się dzieje ostatnimi czasy na rynku gier wideo, ale np. konwersja nowego CRASHa na konsolkę Billa, to już rzecz doprawdy nieprzeciętna! Mocno oddźwięczy i generalnie średnio udany CRASH BANDICOT: THE WRATH OF CORTEX zawita do napełnionych Xboxa jeszcze w tym kwartale, przy czym autorzy zapowiadają poprawienie kilku niedociągnięć technicznych wersji PS2, m.in. zoptymalizowany zostanie anti-aliasing pełnej sceny. Po screenach na razie tego nie widać... [shiva]



Wydawca zblizającego się wielkimi krokami CIRCUS MAXIMUS (ENCORE) ogłosił podpisanie umowy z wytwórnią Marvel Enterprises na produkcję i wypuszczenie na rynek nowej przygodówki akcji pod tytułem DAREDEVIL, bazującej na powstającym właśnie filmie pod tym samym tytułem (z udziałem Ben'a Afflecka). Konkretów brak, wiadomo jedynie, że datę premiery zarówno filmu jak i gry powinniśmy zbliżyć się w czwartym kwartale roku. Będzie też wersja na PS2. [shiva]

Grupa zapaleńców z HYPNOTIX kończy właśnie zabawę z nowym (i pierwszym) goltem na X-a, traktującą tę dyscyplinę z dużym przyzwyczajeniem oka. OUTLAW GOLF to coś na wzór świetnej PSX owej serii HOT SHOTS GOLF ("trójka"), mierząca właśnie na PS2), czyli do maksimum uproszczona rozgrywka, jaskrawe odzywki i zagrania oraz... masa radochy! Na jejedy konsolce szarpac będzie mogło czterech Graczy, a screeny wyglądają naprawdę interesująco. Na półkach sklepowych w II kwartale. [shiva]



Oh, please baby - Just do It Again...

BRITNEY'S DANCE BEAT

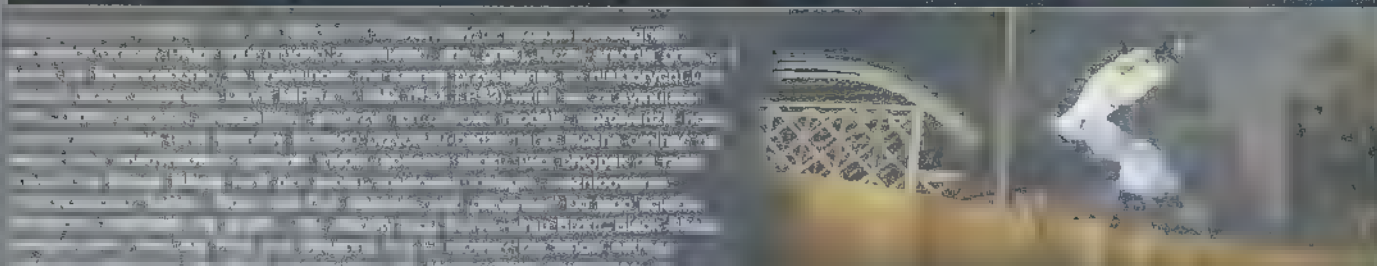


THQ postanowiło postawić na wielkie nazwisko (po uiszczeniu "małej" opłaty za licencję). Czy to wystarczy, aby gra odniosła sukces? Szczerze powiedziawszy, do tematu podchodzę wcale sceptycznie, bowiem pleczę nad projektem sprawują ludzie odpowiedzialni za oba PSX'owe epizody BUST-A-GROOVE (grupa METRO GRAPHICS, wtedy opłacana przez ENIX). Pragnę Ci zakomunikować. Czytelniku, iż w grze nie będziesz musiał skakać na macie. Podobnie jak w serii PARAPPA, Twoje poczynania będą się sprowadzać do klepania odpowiednich krefli. Dobrze to, czy źle - sam ocen. Jeśli gra nie zostanie wyposażona w jakieś konkretne tryby zabawy, co jest mało prawdopodobne, to nie sprzeda się w Polsce. A póki co z radością donoszę o planach zaimplementowania trybu dla 2 Graczy. W nim to, wzorem wspomnianego BUST-A-GROOVE, będziesz "walczyć" (klasyczny pojedynek) z oponentem, próbując "zatańczyć" go na śmierć, hłeh! Graficznie BRITNEY zapowiada się całkiem obiecująco: wysoka rozdzielczość, plastycznie poprawione i lepięte postacie, digitalizowane teledyski wyświetlane na big-screenach. No, no... Niepokoją jedynie pozorny stanowiący tło morderczych wyg basów - rażą pustką. Na materiałach wideo wyraźnie widać starannie oddaną, naturalną animację tancerzy (Motion-Capture), co może tylko cieszyć. Ścieżka dźwiękowa. ? "I'm Not the Innocent", "Ooops, I did It Again", "I'm a Slave 4 U", "Overprotected" i kilka innych hitów. (...) Gra BRITNEY'S DANCE BEAT zostanie wydana w USA za sprawą THQ w okolicach wiosny br. (o Europie nic nie wiadomo). □ [miv]



Przedłużał tytuł, średnia grała, ale

CHRIS EDWARDS AGGRESSIVE INLINE



hardcore'owe. Ciekawym... do wakacji 2002 konkretnie. □ [miv]

ul. Kościelny 48/1
45-372 OPOLE

(0 prefiks 77) 456 50 54

0603 07 08 07

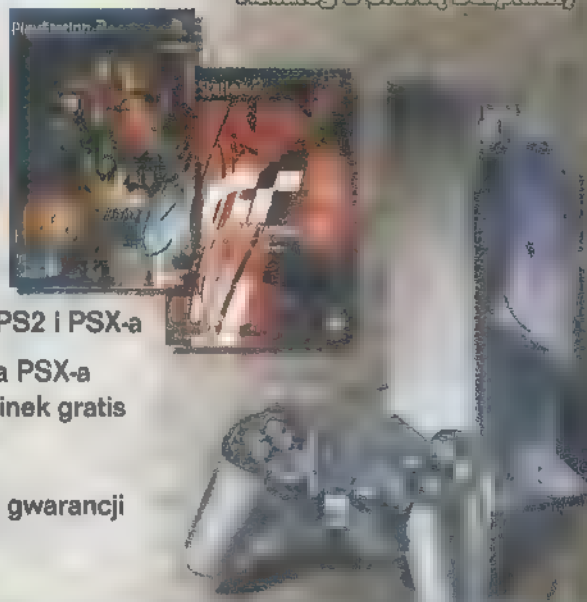
sklep polecany przez

GRY I AKCESORIA DO PLAYSTATION

NAMAX

Katalog z ofertą bezpłatny

- ✧ gry i akcesoria do PlayStation
- ✧ przyjmujemy gry w rozliczeniu na PS2 i PSX-a
- ✧ przy zakupie lub wymianie gier na PSX-a powyżej 200,00 dołączamy upominek gratis
- ✧ stały koszt przesyłki 5,00 zł
- ✧ na wszystkie gry dajemy 100% gwarancji
- ✧ gry już od 40,00 zł





No i wszystko jasne. GC to tylko kolejny, dobrej klasy NG, a młot o jego wielkim powerze możemy jak na razie wsadzić między bajki. Martwi niewielka liczba zapowiedzi. Czekamy na RE.

No, wreszcie! Znamy oficjalną datę premiery GameCube'a w Europie! NINTENDO jako "X-day" (bez skojarzeń!) wybrało dzień 3 maja. Konsolka kosztować będzie na naszym kontynencie równowartość 249 Euro (na dzień dzisiejszy mniej więcej 900 złota), co stanowi cenę wręcz znakomitą. Gry będą po 60 Euro, czyli nieco ponad dwie stówki. Na pierwszy rzut big 'N' przygotowało blisko 500 tys. maszynek (na starcie dostępne będą dwa kolory: fioletowy i czarny), więc teoretycznie mogą być niewielkie kłopoty z jej nabywaniem w pierwszych dniach sprzedaży (ze względu na pre-ordery). [shiva]

Jak ćwierkać pewnie jaskółki, PAL-owe gry na kostkę posiadaczą będą, zapoczątkowany na DeCeku, przełącznik pozwalający na odświeżanie ekranu przy 50 bądź 60 Hz. Jedną z pierwszych ma być SWRS2: ROGUE LEADER (notabene redka w numerze!). [shiva]

Bardzo ciekawa informacja napłynęła z obozu CAPCOMu - jak donoszą szpiegdy, remake PSX'owego RESIDENT EVIL nie zmieści się na jednym krążku i produkcja to wydana zostanie na dwóch dyskach. Przypominam, że płytki na GC to pochodna standardu DVD i mogą pomieścić maksymalnie 1,5 GB danych; w praktyce oznacza to, że nowy RE pojemnościowo będzie po prostu OLBRZYMI. Głównie chodzi pewnie o wstawki FMV i muzykę... [shiva]

W sumie doczekamy się na GC aż pięciu gier z najbardziej znanej serii o zombieach. CAPCOM do końca tego roku dostarczy na kostkę RESIDENT EVIL, RE2, RE3: NEMESIS, RE CODE: VERONICA oraz RE0 ("zero"), który pierwotnie szykowany był jeszcze na N64. Swoją drogą, już chodzą słuchy, że z tym exclusive'em na RE4 (zwróćcie uwagę, że nie ma go w planie wydawniczym na 2002) to może być ściana i na początku 2003 ukaże się on również na PS2. [shiva]

Kultowe gry część trzecia. Może być czas! METROID PRIME



To jedna z pierwszych gier, jakie zaanonsowało NINTENDO swego czasu prezentując światu premierowe Infos dotyczące Cube'a (podczas Space World 2000). Pokazano wówczas krótką zjawkę filmową, po oglądnięciu której nie wiedziałem - zresztą jak każdy inny - co to w ogóle jest i do czego w ogóle kiedyś będzie. Stawiano na shooter FPP/TPP i bardzo słusznie, bo bardzo blisko takiej właśnie konwencji METROID PRIME jest utrzymane. Część obrazków udostępnionych przez developera, dobrze znanego zresztą Janom Marianem RETRO STUDIOS, pokazuje, że i tak w tym tytule duży potencjał. Lokacje na zewnątrz obfitują w niebanalną liczbę detali, tekstury jakościowo to obecnie najwyższy poziom i, generalnie - może być fajnie! Tym bardziej, że prace mimo swojego zaawansowania nie wkroczyły jeszcze w końcową fazę i gry spodziewać się można najwcześniej w listopadzie. Nie jest to typowa strzelanina FPP, bo choć własnie z takiego widoku prezentowana jest rozgrywka, MP gatunkowo klasyfikować trzeba jako przygodową grę akcji z licznymi elementami tej ostatniej. Oprócz solidnego strzelania czekać więc będzie trochę zagadek do rozwiązania i dużo eksploracji terenu. A żeby przybliżyć Wam jak bardzo ważny jest to tytuł dla samego NINTENDO, przytoczę jeden ważny fakt: nad postępem prac chłopaków z RETRO czuwa cały czas Miyamoto, doradzając i dbając o najdrobniejsze szczegóły. To może być jedno z głębszych

Piguła... krótko i na temat

Kajji Honda, prezydent japońskiego ENIX, potwierdził chęć pisania gier na nową konsolę NINTENDO. W wydaniu udzielonym magazynowi Famitsu, mówi o współpracy z developem na Xboxie (Nina) i dotyczącej tworzenia Cube'a, oczekując na chwilę później faktów dotyczących konkretnych tytułów i możliwościach dostawienia tytułów do konsoli. [shiva]

Warto zwrócić uwagę na fakt, że ENIX nie będzie współpracować (rynek konsolowy) z SONIC ADVENTURE 2: BATTLE (SEGA, GBA) i SONIC ADVANCE (THQ, GBA). Chodzi o możliwość zgrania jakichś mini-gier z "dużymi" konsolami na konsolę. Tym podobnie piersi, które już zniknęły z rynku. [shiva]

ROCKSTAR znowu powraca do gry GTA. W tym roku, jakoby planowano na portu GTA na PS2. Obecnie chłopaki pracują nad wersjami na PS2 i PC, a wersja na GC nie jest w ogóle brana pod uwagę. A skoro, bo definitywnie GTA3 to jedna z najbardziej kultowych gier, która nie może być

na rynku konsolowym. W tym celu jest potrzebna konsola umożliwiająca podjęcie dawno niegdyś PS2 i PSX'a do GC. Ceny urządzeń nazwanego PlayCube (USA) od niedawna zbliżają się do 100 dolarów i podobnie jak w przypadku (dotyczył nawet kolekcji), które przewidywane są na koniec roku. [shiva]

DRIVEN (re-emulacja PS2) - to jest to! W tym roku, jakoby planowano na portu na PS2. Obecnie chłopaki pracują nad wersjami na PS2 i PC, a wersja na GC nie jest w ogóle brana pod uwagę. A skoro, bo definitywnie GTA3 to jedna z najbardziej kultowych gier, która nie może być

Tak oto wygląda nowy BOMBERMAN GENERATION. W tym roku, jakoby planowano na portu na PS2. Obecnie chłopaki pracują nad wersjami na PS2 i PC, a wersja na GC nie jest w ogóle brana pod uwagę. A skoro, bo definitywnie GTA3 to jedna z najbardziej kultowych gier, która nie może być

RESIDENT EVIL



W tym wydaniu...
...maksymalnie czterech Graczy (tj. w standard). Opracowywany jest i 6 map, nowa całość czuwa HUDSON (dev.), a grę wydać ma...
...w maju, MAJESCO. fshiva

...szpilę powinna być dostępna dla posiadaczy nowych maszynek NINTENDO...
...w tym kwartale. Zmian żądanych, w stosunku do wersji z drogiego Seninka, wydawca (MIDWAY) nie przewiduje, a teksty o "podrasowaniu" grafiki...
...można sobie wyobrazić. Wzrost jakości grafiki...
...można sobie wyobrazić. Wzrost jakości grafiki...

Może to kogoś z Was zainteresuje, wszelki...
...wygląda całkiem nieźle - KONAMI smutni...
...na rynku japoński desyć oryginalną gierką akcji/bi...

...tytułu podobną do KONVERTOWE...
...karona", pojawiają się z gotowym RPG. RAY...
...GROOVE ADVENTURE: FIGHTING LIVE wykonany...
...jest w pełnym 3D, z typowymi naciętościami...
...kaskującymi młot żółte ludziki i pozwala na roz...
...wyrywkę czarnie Gracjom Jednostek W-KW...
...pokaże się wiosną, ale czy opowie jej grankę - tego nie...



...japoński wykonał "takie sobie" SUPER...
...SMASHBROS. MELEE (rodzaj noworoczny). To pier...
...gra na "konie", która rozsławiła się już na...
...szym rynku w liczbie przeszło milionu egzemplarzy...
...Hulk Złoty wygrywa też spore z PL...
...kieru w dwóch pierwszych tygodniach...
...tytułu...
...tytułu...

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
BEZPOŚREDNIA, DETALICZNA I HURTOWA
tel./fax (0prefix32)2263 379: pon.-pt.: od 10:00 do 16:00



PlayStation 2 - tel.
(PRZYJMujemy W ROZLICZENIU
PlayStation, Dreamcast, Game Boy GB Advance)

- Dual Shock 2 SONY* 129zł
- Power Shock 2 (zastępuje Dual Shock 2) 79zł
- Karta Pamięci 8MB SONY* tel
- Karta Pamięci 8MB "Mad Catz" tel
- Multi-Player Pad 2 (na jedną konsolę multiplayer do 4 graczy) 99zł
- Link Kabel (iLink, FireWire) 49zł
- Action Replay 2 PS2 tel.
- Piloty (do DVD „Xtreme” „SONY” i inne) 65/139/tel zł
- Kabel S-VHS 39zł
- DVD Region X (zdejmuje 2 blokad: 139zł
- ogądaj filmy DVD z WSZYSTKICH REGIONÓW przez RGB)
- Kierownica Cyber Wheel XP (współpracuje z PS2 i PSX) 229zł
- GRY używane - także wymiana!! od 79zł
- NOWOŚCI: PRO EVOLUTION SOCCER, DEVIL MAY CRY, od 199zł
- GTA 3 i inne.



PlayStation

(złóż sam Swoj zestaw: PS One +
np. akcesoria + np. gry = SUPER CENA! - tel.)

- +Dual Shock SONY* 89zł
- +Power Shock (zastępuje Dual Shock SONY) 55zł
- +Joypad PSX standard kabel 180 cm 19zł
- Mysz 49zł
- +Przedłużacz do joypada, itp. / Link Kabel multiplayer na 2 konsole 19/19zł
- Karta Pamięci 15/30/do120 bloków 19 35 49zł
- +Kabel euro: RGB/RGB+CHINCH (NTSC) 17/19zł
- PAL / NTSC konwerter (obraz w grach 49zł
- NTSC i PAL w kolorze przez. Antena, chinch)
- Game Hunter (rozkodowuje gry: ukryte trasy, 55zł
- nie "mierzono" 6, itp. i czyta WSZYSTKIE "gry")
- Multi Pad (na 1 konsolę multiplayer do 4 graczy) 79zł
- +Kierownica Cyber Wheel XP (współpracuje z PSX i PS2) 229zł
- PS-PC Connector (podłączy do PC osprzet z PSX-a) 39/59/89zł
- Nowy LASER do PSX/PS One (+ montaż gratis) tel.
- Talerz do czytnika Płyty PSX (+ montaż gratis) 45zł
- +GRY (używane/nowe - także wymiana) od 29/49zł
- PRZEROBKA PSX/PS One - na PAL-NTSC tel.

* - OZNACZA AKCESORIA ORYGINALNE PRODUCENTA KONSOLI
+ - WSPÓŁPRACUJE Z PLAYSTAT ON 2
NAPRAWIAMY I SKUPUJEMY KONSOLE ORAZ GRY
WYMIANA GIER I KONSOL - TAKŻE MIĘDZYKONSOLOWA



Dreamcast

Joypad SEGA* 109zł
Karta Pamięci x1 VMS* 119zł
Karta Pamięci x1MB/2MB/x4MB 59/85/99zł

- Joypad "Drimcast" (identyczny z oryginalnym) 89zł
- Pistolet (licencyjny) 119zł
- Wibrator (wibracje joypada w trakcie gry) 59zł
- Kabel euro: RGB/RGB+CHINCH (HI-FI) 25/29zł
- GRY (używane i nowe - także wymiana) od 49zł

GAME BOY ADVANCE GAME BOY COLOR

- Game Boy/Game Boy Pocket (używane) tel.
- GRY Game Boy/Color (używane i nowe) od 25/45zł
- Akcesoria GB/ GB Color (lupy, zasilacze, link kable) od 25zł
- Akcesoria GB Advance (lupy, zasilacze, link kable) od 29zł

- NINTENDO 64** /+ gra (używane) 149 199zł
- Gry i Akcesoria (używane i nowe - także wymiana) od 39/29zł

DEP GAMES PRO

ul. Pszczyńska 28/9, 43-190 MIKOŁÓW

tel./fax (0prefix32)2263 379: pon.-pt.: od 10:00 do 16:00

KOSZT PRZESYŁKI 8ZŁ PRZY ZAKUPIE POWYŻEJ 250 ZŁ PRZESYŁKA GRATIS.
EXPRES 24 GODZINY 35 ZŁ DOPŁATY PŁATNE PRZY ODBIORZE.
Do 20 km - dowóz konsoli i innych produktów (pow 500 zł) GRATIS



Buli - postrach Redakcji!

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER

Gierka na podstawie wywiadanego nawet Puma (na białoformie Wzł) Ty i w kabłkówkach, jeśli dobrze pamiętam) serialu pod powyższym tytułem majstruje od dłuższego już czasu grupka programistów z pld. Kalifornii - THE COLLECTIVE; w sumie prace dobiegają właśnie końca i BUFFY THE VAMPIRE SLAYER powinna zaatakować amerykańskie sklepy już w marcu. Developer mówi coś o znakomitym połączeniu w jedną całość szybkiej akcji, bijatyki, eksplozacji terenu, "inteligentnych" zagadek i sporej dawki humoru, przy czym bez owijania w białą tkaninę, że spodziewać się raczej można kolejnego przeciętnego action-adventure (z naciskiem na action...) w którym kamera popyla w ujęciu TPP. Sterujemy znaną fanom serialu blond, całkiem niezłą sprawującą się w walce wręcz, przemieszczającą po nie mniej znanych lokacjach - na filmie i shotach wypatrzyłem np. Sunnydale High School i chatę Buffy, a mają być jeszcze m.in. centrum sklepowe, cementarsko czy night klubik The Bronze. Graficznie bez żadnych "ochów" i "achów" choć niektóre lokacje (wewnątrz budynków) pokazują moc X'a, głównie patrząc pod kątem wysokiej rozdzielczości tekstu. Animacje postaci też niezłego sobie. Hitu nie będzie, ale nie od razu Rzym zbudowano, czy coś. Hmm... [shiva]

Piguła... krótko i na temat

Powstaje jeszcze jedna nowa produkcja na PSX'a, tym razem w oparciu o filmową adaptację E.T. od Stevena Spielberga. Nie zgadzacie, jak jest cel zabawy... Pomoc znaleźć alienowi drogę do domu, hehe! Sympatyczny stworzek hasać będzie w kilku różnych środowiskach, a całość wygląda na typowy platformer z mini-gierkami i prostymi zagadkami. Data wydania (UBI SOFT): marzec. [shiva]

KONAMI oficjalnie potwierdziło to, o czym pisałem przed miesiącem - o równo dwa tygodnie opóźniono europejską premierę MGS2. Gra nie ukaże się więc 22 lutego, a 8 marca, ale za to w postaci mocno wzbogaconej w porównaniu do amerykańskiego czy japońskiego odpowiednika. Poza drugą, bonusową płytą DVD (ponad godzinny film poświęcony pracom nad MGS2, zdjęcia, muzyka), dostaniemy trzy dodatkowe bajery: dodatkowy poziom trudności, tzw. Casting Theatre (pozwała wcielić się we wszystkich bohaterów gry) oraz Boss Survival Mode, czyli tryb potyczki z bossami. Fajna rzecz. [shiva]

Oto nowa drukarka, sprzedawana od 23 lutego (na razie Japon only) przez SONY jako urządzenie kompatybilne w 100% z drugim Płajakiem. Sprzedek nosi nazwę "Tapis", kosztować będzie niepełna 20 tys. jenów (około 620 zeta) i posiada między innymi spawalną opcję "Gameprint"; dzięki tejże drukować można bezpośrednio obrazki z gier wykorzystujących ową zabawkę. Inna sprawa, że na razie takich nie ma. [shiva]

Na kwotę 7,500 jenów (ok. 240 zł) wyceniono jeden z pierwszych gadżetów poświęconych drugiej części ONI-MUSHY - limitowaną edycję zapalniczek Zippo. Sama gra pojawi się w japońskich sklepach już 7 marca i w chwili obecnej trwa przyjmowanie pre-orderów; każdy z zamawiających dostaje dodatkowo gratisową podkładkę pod mysz. Wąć, niestety, nie wiadomo, kiedy CAPCOM wyda dwu sequel w USA i na Starym Kontynencie. [shiva]

Od pewnego czasu cicho się zrobiło w temacie SPACE CHANNEL 5 PART 2, czyli drugiej części bardzo dekadowej i udanej gry muzycznej, potężnej ze "strzelaniem" (z "Makaronem"). Tymczasem znana z "Jedynek" laska imieniem Ulala uderzy wkrótce ze zdwojoną siłą, co po części oddają najnowsze shoty - jest więcej niż nieźle! Podrasowano engine, rozbudowano rozgrywkę, dodano kilka nowych trybów. SCSP2 ukaże się najprawdopodobniej w USA i Europie jako exclusive na drugiego Sotnika, bo na temat wersji DC cisza (oficjalnie figuruje wciąż jednak na liście wydawniczej w Japonii, z datą 14 luty), a o innych Next-Genach nie się na razie nie mówi. [shiva]

Następna ściganka spod znaku WRC - tym razem od SCI, twórców samochodowej rzeźni z cyklu CARMAGEDDON. Gierka dostała mało oryginalny tytuł RALLY CHAMPIONSHIP, ale na pierwszych obrazkach wygląda naprawdę niezłego sobie! Obecnie wiadomo o kilku furach (na licencji, wypatrzyłem np. Forda Pumę i Meganke), a także kilkunastu OS-ach umiejscowionych w osmiu różnych krajach. Na konkrety trzeba poczekać. [shiva]

Poznaliśmy, dzięki MIDWAY, pełny tytuł najnowszej odsłony morderczki spod znaku MK. Gra ukaże się jako MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE (Xbox, GC) w okolicach października i szokować ma grafiką, muzyką, grywalnością. Bła, bła, bła. Pewnie wyjdzie przeciętniak, niewiele odbiegający od

rozczarowującej fanów serii "czwórki" (obym się mylił). Shotów wciąż brak. [shiva]

Uhuhuhul Proszę bardzo - niezwykle głośny "szuter" FPP z PC, RETURN TO CASTLE WOLFSTEIN od słynnego ID SOFTWARE, został właśnie oficjalnie potwierdzony zarówno na PS2, jak i Xboxa. Brak na razie daty wydania (wstępnie: jesień), nic nie wiadomo też na temat ewentualnego trybu Multiplayer (bo w Single gra jest mało powiedzieć przeciętna). Na pudełku Billa na pewno będzie możliwość zabawy przez Net, z PS2 może być różnie... Shot jest z blaszaka. [shiva]

BANDAI ma dla posiadaczy drugich Płajaków ciekawą propozycję spod znaku RPG - produkcję o dosyć interesującej nazwie: .HACK (tak, tak - z "kropką" przed tytułem). Ukaże się w formie czterech oddzielnych epizodów, połączonych ze sobą wspólną fabułą i charakterystyką rozgrywki; pierwszy z nich zadebiutować powinien w czerwcu. Na razie Japon only. [shiva]

Platformowka, tym razem od ACCLAIM. Tytułowy bohater, który wyglądem kogos mi przypomina (mniej więcej), podejmuje wędrówkę po kilku tajemniczych i różnorodnych światach. Kosmos - i to do słowno. Jakies wulkaniczne lądy i planety, potężne budowle, świątynie. Wygląda to naprawdę niezłe, premiera jeszcze wiosną. Za miesiąc przeczytacie obszerniejszą zapowiedź; gra ukaże się też na Xboxa (screeny z tejże właśnie wersji). [shiva]

W poszukiwaniu pulsującej aorty

MR. MOSQUITO 

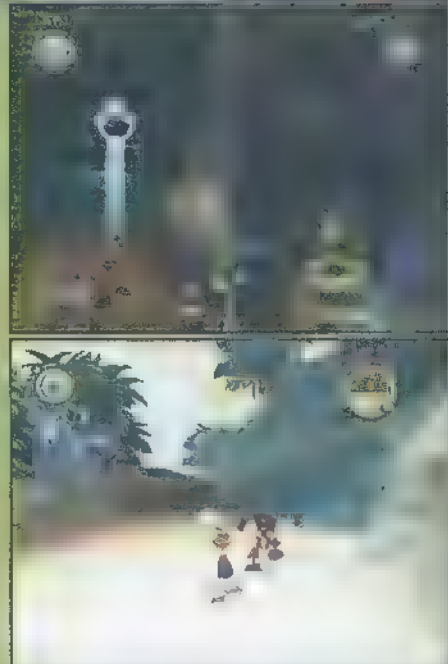
Tak, Japończycy są nie takiego, o czym doskonale wie każdy europejski Gracz. Jednak wszystko o czym słyszałeś do tej pory uznał za przedsmak zwyrodnienia. Otóż MR. MOSQUITO to symulator. KOMARA!!!!

Wcielając się w skrzydlatego, bezwzględnego krwopijcę, uznającego za swoje lokum wnętrza i najbliższe okolice domu rodziny Yamada, przyjdzie Ci... gryźć,ssać, gryźć,ssać, gryźć,ssać, hłehłehł Nie, obejdzie się bez kontekstów erotycznych... Poszczególne poziomy gry stanowią questy, w których za zadanie masz rozprawić się z kolejnymi członkami rodziny: tatusem, mamusią, córką, zaskakując ich w najmniej oczekiwanych (jak przez kogoś) momentach - np. w trakcie snu, czy porannej toalety; o "konkretniejszych" sytuacjach nic nie wiadomo. Ssanie nie stanowi jedynego założenia gry, równie ważne jest unikanie ataków podenerwowanych domowników, machających przeszczerpami na oślep, jak i oparów trucizny w sprayu (hłehł). Na uwagę zasługuje MGS-owe okienko podglądu sytuacji, aktywujące się w momentach, gdy jesteś skupiony na swoim ulubionym zajęciu. (...) MR. MOSQUITO jest dostępne od mniej więcej pół roku w Japonii (SONY), gdzie święcił triumfy (nooooo...). Konwersją PAL zainteresowało się EIDOS, które wyda grę na Wyspach B. pod szyldem FRESH GAMES (???), co nastąpi wiosną br. (...) Życie komara łatwe nie jest - wkrótce przekonasz się o tym na własnych czółkach, krwopijco... [hiw]

Uszaty w akcji

RAYMAN RUSH

A to się porobiło! Zupełnie jak Filip z konopi wyskoczyła nam na Szaraczka zapowiedź nowego RAYMANa! A będzie to... multiplayerowa ściganka. No, może nie dosłownie i tak do końca, ale coś w bardzo podobnym stylu. Zamiast kartów czy innych pojazdów zapinałaby tu bowiem przychodził tytułowym Uszatom i całą resztą jego znajomych, znanych z wcześniejszych platformówek UBI SOFTu; razem (w sumie siedmiu ludków) dają radę, że haj! Konwencja trochę podobna do znakomitego MICRO MANIACS, tyle tylko, że tutaj jest widok z tyłu, a nie z góry, oraz pełne 3D. W sumie dwaście map, cztery światy, cała gama dopalek i Split Screen dla maksymalnie czterech Graczy. Interesujący wydaje się być fakt, że oprócz samego biegania, każdy z bohaterów - w zależności od trasy - mógł będzie np. wspinać się po ścianach, latać, ślizgać, strzelać odblokowując ukryte przejścia itp. Mam jedno "ale". Next-genowy RAYMAN M też zapowiadał się świetnie, a wyszło co wyszło. Cóż, czekamy do marca, w końcu to już lata dzieła. [shiva]



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Star Line

Tel./fax (077) 45-40-323

Tel.Kom 0601 963-444

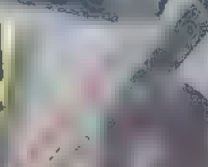
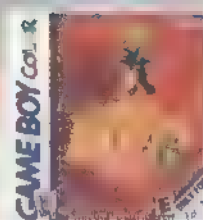
Poczta: opoczn@onet.pl

Ul. Minkusa 6

45-508 Opole



Niskie Ceny gier i akcesorii.
Duży wybór tego co potrzebujesz.
Prowadzimy wymianę gier.
Gry na Ps2 od 70 złotych.
Nowości najtaniej jak tylko można.
Szybka realizacja zamówień
Gwarancja



XENOSAGA

PE

Następca XENOGears, którego producentem zostało NAMCO.



Kolejna wieść z frontu MOH: FRONTLINE

PE

W grze przeobrażonej w serię MEDAL OF HONOR ze starego Playaka na nową, kłopotliwą energią "dwójcę" została finalnie ustalona i przy pomysłach wiatrach, już w marcu tego roku będziemy mogli sobie wesoło śmiać pośród zakrwawionych naziistów. Umili Szykuje się naprawdę świetny wojenny shooter. Oto garść nowych informacji: na polu walki będą biegać oddziały wojsk, z którymi będzie można pogadać i np. gdzieś w połowie danej misji wejść w kooperację ("chłopaki, walnijcie tam granatami, bo ja już nie mogę..."), prosić o wsparcie ogniowe, czy wysłać kilku szeregowców na zwiad (przez pole minowe, gha, gha!). Do tego dojdą oczywiście typowo "samotne" misje, gdzie w przebraniu oficera uderzeniowego naziistów, trzeba przemknąć przez tajny niemiecki kompleks, czy np. rozbroić ładunki umieszczone pod mostami Niemców. Pozytywnie też nastroja wypowiedzi dewelopera, który twierdzi, że jego ekipa udało się okiełznać architektury

Czekoladki i teraz chłopaki są za chwytemi moili wościłami graficznymi, jakie się przed nimi otworzyły... No cóż czekamy! [myq]



Piguła... krótko i na temat

Pozналиmy kilka nowych szczegółów dotyczących pierwszego rotora z serii NEED FOR SPEED na PS2. Z braku miejsca wyrzuciłem zapowiedzi, wrzucam więc najważniejsze rzeczy tutaj - o pełną listę potwierdzonych fur:



Aston Martin Vanquish (oraz wersja Vanquish HP), McLaren F1 (HP i LM), Mercedes CLK55 AMG i Mercedes CLK GTR, Opel Speedster (HP), Porsche Carrera GT i Porsche 911 Turbo (HP), a także Vauxhall VX220 (HP). Hub, całkiem niezłe, ale nie powiem bym był pod wrażeniem. Grafa w NFS: HOT PURSUIT 2 wciąż wygląda więcej niż kiepsko... [shiva]

GTS, Ferrari 360 Spider (HP) i F50, Ford Falcon i Mustang SVT, Cobra R, Holden HSV, Jaguar XKR, Lamborghini Diablo (HP) i Murcielago (HP), Lotus Elise (HP), McLaren F1 (HP i LM), Mercedes CLK55 AMG i Mercedes CLK GTR, Opel Speedster (HP), Porsche Carrera GT i Porsche 911 Turbo (HP), a także Vauxhall VX220 (HP). Hub, całkiem niezłe, ale nie powiem bym był pod wrażeniem. Grafa w NFS: HOT PURSUIT 2 wciąż wygląda więcej niż kiepsko... [shiva]

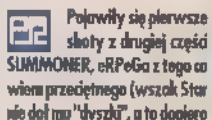
W dwiili gdy to czytasz, w Japonii powinna być dostępna nowa gra twórców obu części słynnego TENCHU (PSX). ACQUIRE nadołał jej tytuł SAMURAI, co samo w sobie dużo już zdradza; hasa my tytułowymi ludkami po kramach KKW, likwidując odnawianych ludków). Autorzy chwalić się uieliniową fabułą, dużą liczbą kombinacji ciosów oraz godną maszynki nowej generacji oprawą wideo. Wrzucam shoty, na razie nie wiadomo o wydaniu SAMURAI za oceanem bądź w Europie. [shiva]



Niejakie ENTERBRAIN potwierdziło na kwiecień wydanie w Japonii sequela tytułu, którego kompletnie nie kojarzę (sorka). Mowa o GALERIAN, której druga część, już na PS2, dostała



podtytuł ASH. Tematem przewodnim są walki, a akcja dzieje się w szes lat po wydarzeniach z "jedyńki"; obrazki wyglądają nawet całkiem interesująco. Brak informacji dotyczących ewentualnego przeniesienia GALERIAN: ASH na bardziej przystępne nam rynki. [shiva]



Pojawili się pierwsze shoty z drugiej części SUMMONER, eRPeGa z tego co wiemy przedtem (wszak Star nie dał mu "dysku", a to dopiero święta!). Fabułą sequel czasowo nawiązuje do poprzednika, akcja toczy się w 20 lat później, a przyjdzie nam pogrywać tym razem łaską inżynierii Pava. Deweloper (VOLITION) chwali się podrasowaniem engine'u, usprawnionym systemem walki w czasie rzeczywistym i paroma mniejszymi drobizkami. W sklepach najwcześniej w trzecim kwartale tego roku. [shiva]



Oto pełna lista produkcji wybranych jako launch titles na Europę (przypominam, start 3 maja):

1. Wave Race: Blue Storm Nintendo
2. Luigi's Mansion Nintendo
3. SW Rogue Leader: Rogue Squadron II LucasArts
4. Sonic Adventure 2: Battle Sega
5. Super Monkey Ball Sega
6. ISS 2 Konami
7. ESPN Winter Sports 2002 Konami
8. Tony Hawk's Pro Skater 3 Activision
9. Spiderman The Movie Activision

10. Tarzan Untamed Ubi Soft
11. Batman Vengeance Ubi Soft
12. Donald Duck Quack Attack Ubi Soft
13. Crazy Taxi Sega
14. Burnout Acclaim
15. Dave Mirra Freestyle BMX 2 Acclaim
16. NHL Hitz 2002 Midway
17. Gauntlet Dark Legacy Midway
18. Tetris World THQ
19. FIFA 2002 World Cup EA Sports
20. US Theme Park Adventure Kemco

Ponadto od 24 maja w sklepach powinny być: SUPER SMASH BROS., MEELE i NBA Courtside 2002, a zaraz potem PIKMIN (trochę dziwne, że nie jest jako tytuł startowy; 14 czerwca), ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM, STAR FOX ADVENTURES oraz RESIDENT EVIL. [shiva]

Pozналиmy cenę Xboxa przeznaczonego na japoński rynek, na którym konsola Billa zadebiutuje 22 lutego. Oficjalnie dostępny tam będzie za cenę 34,980 jenów, czyli po przeliczeniu na amerykańską walutę ok. 260\$, zaś na złotówki niespełna 1100 PLN-ów. Taniej niż w Stomach! Poniżej wrzucam pełną listę tytułów startowych:

1. Jet Set Radio Future
2. Genma Onmusha
3. Double STEAL ("u nas" Wreckless)
4. Silent Hill 2: Restless Dreams
5. Air Force Delta II Storm
6. ESPN Winter Sports 2002
7. ESPN Winter X Games Snowboarding 2002
8. Nobunaga's Ambition
9. Nezmix ("u nas" Have a Mike Day)
10. Tenku: Freestyle Snowboarding ("u nas" Amped)
11. Project Gotham Racing
12. Dead or Alive 3

MOTO GP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY to nowa ścigalka "motorkami" od THQ (nie ma nic wspólnego z MOTO GP na PS2). Zapowiadanych jest dziesięć rzeczywistych tras, tytułowa licencja Moto GP (oryginał z zawodników; dane w oparciu o sezon 2001) i Multiplayer na podzielanym ekranie obsługujący maksymalnie do czterech graczy na raz. Deweloperem jest CLIMAX, zagramy najwcześniej tuż przed wakacjami. [shiva]

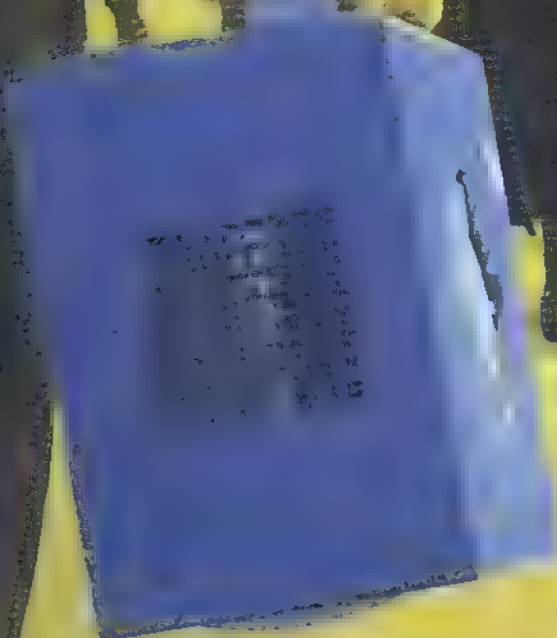
już 3 MAJA!!!



GAMECUBE



CACA-BOARD



Testujemy

konsole z tradycjami



ta może przypadkowo ulec destrukcji, przechodząc do historii. Nie zmienia to jednak faktu, iż GC wygląda całkiem fajowo. Gdybym jednak miał czepiać się szczegółów, to brak tacki wyklucza możliwość wsunięcia konsoli na wąską, zabudowaną półkę (na jakich stoją "klocki" a'la magnetowid, amplituner itp.), co ja poczytuję in minus.

Sciera: A ja wolę płytę nakładaną na trzpień. Tacka jest dla mnie patentem zbyt "delikatnym". Trzpień to bardziej "topatologiczne" rozwiązanie, jednak eliminuje kolejny mechanizm, który mógłby ulec uszkodzeniu, naprawa którego na pewno słono kosztuje. Poza tym, w każdym momencie mogę wyciągnąć płytę, zamiast walczyć z szufladką gdy odpukać, wysiadzie zasilenie

Shiva. Panowie, dajcie sobie spokój. Jedziemy dalej... Po dokładnym przyglądnięciu się "kostce" - z wszystkich sześciu stron, naszło mnie kilka ciekawych przemyśleń. Góra, z podnoszoną dokładnie tak jak w DeCeku klapką, i z umieszczonym pośrodku napisem NINTENDO GAMECUBE, zawiera wszystkie trzy przyciski konsoli: Power, Reset i Open. Słowem - standardzik. Boczna, centralna ścianka, to cztery wyjścia na pady i dwa sloty przeznaczone dla kart pamięci. Tylna ścianka posiada z kolei świetny i bardzo praktyczny uchwyt (rączka do przenoszenia konsoli) oraz trzy wyjścia: zasilanie, a także sygnał A/V (analogowy bądź cyfrowy; ten drugi dla odbiorników HDTV). Po bokach doszukać się można tylko (z lewej strony) słusznych rozmiarów coolera (wiatraczka) chłodzącego system, pracującego w sposób wyjątkowo cichy (!!!); w przeciwieństwie np. do denerwująco głośnego odpowiednika w pudełku Billa. Największe zaskoczenie spotkało mnie jednak zerkając pod spód Cube'a, gdzie umieszczone są wszystkie porty rozszerzeń. Kochanli! Wiele mówiło się o tym, że taki np. Xbox nie jest konsolą, że to plec i tym podobne bzdety. W praktyce okazało się, że nie posiada on ŻADNYCH możliwości na ewentualną rozbudowę (brak jakichkolwiek dodatkowych gniazd), tymczasem "kostka" ma ich aż... trzy! Jedno typu Parallel, pozostałe dwa to Serial Porty (porty szeregowy), z których pierwszy, co wiadomo już w chwili obecnej, przeznaczony jest do podpięcia modemu (o prędkości 56K, praca w standardzie V.90) lub karty sieciowej (10/100 Mbps, w oczywistym celu: dostępu do Internetu. Dostęp ów powinien być możliwy dla

posiadaczy GC w Japonii w okolicach jesieni, Stany i Europa jak zwykle poczekają. Do czego posłużą pozostałe dwa wolne gniazda? Hmm, można się tylko domyślać, patrząc wstecz np. na N64 i "bonuay" w stylu RAM Packa.

Dużo ważniejszy od wyglądu konsoli jest jednak pad, więc i temu wypadu się przyjrzyć. Jak zwykle w przypadku filmy hydraulika, pod względem kształtu urządzenie jest nieco uduziwnione; doszukać się tu jednak można (na siłę) podobieństw z Dual Shockem/DS2 - bardzo podobnie układa się w dłoniach [tyle że w zabawce SONY, D-pad (krzyżak) i lewy analog są umiejscowione w odwrotny sposób]. Tak czy inaczej, mając na uwadze "kosmiczny" N64-kontroler, do którego po dziś dzień nie mogę przywyknąć, z dużą rezerwą podszedłem do ergonomii GC-pada. Jak się później okazało, trochę niepotrzebnie. Powiem w ten sposób - fantastycznie się go trzyma i ręce nie męczą się przy dłuższym szarpaniu, ale zwalono sprawę z rozmieszczeniem niektórych przycisków, drobne zastrzeżenia mam też do krzyżaka. Po kolei... O ile dolne trigger'y w postaci "L" i "R" wyprofilowane są znakomicie i działają z dużą precyzją, tak nieporozumieniem jest np. umiejscowienie przycisku "Z". Raz, że grając ciężko w niego trafić (przesadzam?), dwa - dziwnie reaguje na nacisk (zupełnie się go nie czuje). Do podstawowych czterech klawiszy - "A, B, X, Y" - szybko można się przyzwyczaić (co nie zmienia faktu, że analogowe odpowiedniki w DS/DS2 i padzie z X-a są lepiej rozwiązane), gorzej znowu za wspomnianym D-padem. Zaprojektowany został w myśl zasady: "mniejsze już być nie może" i nie kumam, jak można było wstawić takie maleństwo. Dość powiedzieć, że jest to kopia krzyżaka z GBA. Natomiast obłe gałki pracują bardzo precyzyjnie i do analogów nie można mieć większych zastrzeżeń, podobnie zresztą jak do drgań - silniczek symulujący wstrząsy "daje radę", a wibracje nań uzyskane prezentują się bardzo dobrze (na lewo i prawo bardzo wyraźnie odczuwalne). Generalnie jednak Big 'N' dało trochę ciała i w kwestii wygody nowy kontroler wypadł, w porównaniu do konkurencji z SONY oraz MICROSOFTU, nieco słabiej.



Sensory Kolory i tworzywo, z jakiego wykonany jest pad, kojarzą mi się z zabawkami sprzedawanymi w hipermarketach. Ołar kolory, czarny pad do PS2 też mi się nie podoba, ale projektant krzyżaka w DS2 pomyślał o wielkości mego kciuka. Czy Shigeru Miyamoto (człzek odpowiedzialny za "dizajn") nie sugerował się za bardzo głosami swoich dzieci? Nie wiem, czy więcej znaczy lepiej, ale na dziś dzień nie mogę powiedzieć o intuicyjnym znajdowaniu wszystkich "dobrodziejstw" tej konstrukcji (ciekawe, jak będzie się tym grało w SOUL CALIBUR). Co by nie mówić, pad ten jest o wiele bardziej udany niż standardowy do N64, bo po pierwsze jest mały i zgrabny, po drugie - lekki po trzecie - analogowe gałki spisuują się bardzo dobrze (rzeczywiście, ten "Z" jest dziwny, na szczęście mało się go używa).

Hi. Swoją ergonomią nakazuje wymazać z zasobów pamięci dane nt. pada do N64, lewa gałka analogowa pracuje ze sporą precyzją, kciuk się zeń nie ześlizguje (jest oki), natomiast podstawowe klawisze kojarzą mi się z tandetnymi padami do PlayStation. I chciałbym zobaczyć, jak jakiś kozak precyzyjnie kręci na D-padzie ćwierć i pół-kołka, np. w kolejnej odsłonie STREET F. Ot, "Mission: Impossible", i jeszcze jedno - natura mnie nie oszczędziła, dlonie mam wielkie jak bochny chleba, to i generalnie pad mi nie leży tak, jak powinien. Na szczęście nie każdy Gracz mierzy prawie 2 metry wzrostu i ma proporcjonalnie wielkie dłonie.

Sh. Jako ciekawostkę warto jeszcze odnotować, że wkrótce pojawi się na rynku nowa wersja pada, pozbawiona kabla (de facto niezbyt długiego, jest krótszy o ok. 40 centymetrów od tego z DS2, nie mówiąc o zabawce Billa, która jest debeatlikiem w tym temacie). Urządzenie dostało nazwę WaveBird i działa w oparciu o fale radiowe, umożliwiając swobodną pracę bez zakłóceń na solidną odległość do dziesięciu (!) metrów. Cena jeszcze nie jest znana, ale pewnikiem minimum w granicach 50 złotych, zważywszy że zwykły pad kosztuje obecnie w USA 35\$. Natomiast sprawa podpięcia do GC handhelda GBA wygląda tak: ten ostatni może posłużyć też jako kontroler, ale dopiero po dokupieniu specjalnego kabelka (dostępnego w najbliższej przyszłości). Ponadto, powstają już gry współpracujące dzięki takiemu zLINKowaniu ze sobą obu urządzeń, np. SONIC ADVENTURE 2: BATTLE (GC) i SONIC ADVENTURE (GBA). Będzie też specjalny przenośny monitor, coś a'la ekranik do PSone'a; firma ASCII z kolei zaprezentowała światu mega kosmiczną klawiaturę (patrz shot na s. 28) - wow, ale power!

Po podpięciu do telewizora i uruchomieniu konsoli zapaliła się jedyna, umieszczona na górnej płycie dioda. Hmm, bez rewelacji. Świeci na pomarańczowo, nie robiąc większego wrażenia. Po wejściu do Menu od razu rzuca się w oczy ogromna prostota i praktyczność zerowej liczby opcji. Oprócz oczywistego ekranu do zarządzania kartami pamięci, są tu jedynie ustawienia służące do centrowania obrazu, zmiany daty i godziny, oraz wyboru rodzaju dźwięku (mono, stereo). That's all. A propos Memorek - w chwili obecnej dostępne jest urządzenie nazywane Memory Card 59 (w bardzo niskiej cenie - zaledwie 15\$), o pojemności zaledwie 4MB (mniej niż w Memorex z PSX-a!); tajemnicza liczba oznacza ilość dostępnych bloków. Pamięciowość poszczególnych gier jest różna - i tak np. BATMAN VENGEANCE zajmuje 2 bloki, CRAZY TAXI - 4, ROGUE LEADER - 3, SUPER SMASH... - 11, PIKMIN - 19, ale już sportówki EA znacznie więcej: MADDEN NFL 2002 potrafi zabrać całe miejsce dostępne na karcie! W przyszłości dostępny będzie jeszcze tzw. SD (Secure Digital) Memory Card Adapter produkowany przez Matsushitę - urządzenie wkładane normalnie do slotu karty pamięci, do którego z kolei wsuwa się później specjalną kartę flash o pojemności 64MB, kompatybilną np. z cyfrowymi odtwarzaczami MP3, czy też cyfrowymi aparatami. Daty premier urządzeń z serii SD nie zostały jeszcze przez NINTENDO ujawnione, ale domyślnie powinna to być nadchodząca jesień (w Japonii).

A co w środku? Odpowiedź na to pytanie teoretycznie znany od dobrych kilkunastu miesięcy, wszak pierwsza techniczna specyfikacja, bardzo zbliżona do ostatecznej, podana została w chwili, gdy Cube miał jeszcze kodową nazwę Dolphin. Serce systemu stanowi, opracowany w laboratoriach IBM-a, procesor z serii Power PC, o nazwie Gekko. Stworzony w technologii Copper Wire (naprawdę wyjątkowo niski pobór mocy) chip taktowany jest zegarem o częstotliwości 485 MHz-ów i posiada przyzwoitą ilość pamięci wewnętrznej typu cache - 64KB L1 i 256KB L2. Procesor swoją architekturą i budową przypomina w dużym stopniu te występujące w komputerach Apple z serii G3 - wyjątkowo niezawodna i, przede wszystkim, niezwykle szybka jednostka (choć trochę wiekowa). Układ graficzny przygotowała coraz lepiej radząca sobie na rynku blaszakowym w konfrontacji z potentatem, nVidia (karta tej ostatniej wypełnia czeluści Xboxa), firma ATI. Jej układ zwany Flipper pracuje przy 162 MHz-ach (wyjątkowo mało było 200 MHz), oferując multum nowoczesnych efektów 3D - z ważniejszych m.in. multitexturowanie i bump-mapping. Nie ma głębszego sensu rozwodzenie się nad

Z dwóch stron konsoli są "złazowane" okna - za nimi znajdują wentylatory (coolery) których praca jest na szczęście bardzo cicha - nie kojarzy się z Piecem Xbox - znacznie głośniejszy niż GC, nawet PS2 pod tym względem się chowa



■ **GieCek** z czterema podana to moc multiplayerowej zabawy. Konkurs: tylko jeden z padów jest oryginalny. Znajdź go!.

poszczególnymi technicznymi zagadnieniami i dość tylko powiedzieć, że "kostka" nie posiada nic, czego nie miała by już konkurencja. Aha, w temacie "konkurencja" mowa tu akurat o Xboxie, bo PS2 ze względu na znacznie wcześniejszą premierę trochę ustępuje pozostałym dwóm Next-Genom, nie oferując np. możliwości kompresji tekstur (Cube obsługuje standard firmy S3, tzw. S3TC, gdzie stosunek kompresji wynosi 5:1, bez znaczącej straty na jakości obrazu). Jak podaje producent, Flipper potrafi przerzucić od sześciu do dwunastu milionów trójkątów na sekundę. Patrząc na osiągi X-a (125 mln. polygonów/sek) i PS2 (ponad 60 mln.) wygląda to "trochę" klepsko, ale... tylko wygląda. NINTENDO podaje bowiem wyniki rzeczywiste, już po zastosowaniu większości procesorowych efektów (MICROSOFT i SONY wręcz przeciwnie), a i tak programiści pracujący nad pierwszymi tytułami stwierdzili, że są one - uwaga, uwaga! - ZANIŻONE i w rzeczywistości, po dodaniu efektów, GC przerzuca ok. 20 mln. trójkątów. Zamykając wątek, wspomnę jeszcze o fackie wpakowania w bebeczki testowanej konsolki w sumie 40MB RAM-u, co samo w sobie nie jest jakimś rewelacyjnym osiągnięciem (np. Xbox ma 64MB), ale też powinno w zupełności wystarczyć programistom. Na przykładzie pierwszych gier widać (np. PIKMIN), że rozdzielka tekstur na razie jest mocno umiarkowana, ale z czasem koderzy powinni sukcesywnie ją podbijać; jakość tekstur na gier xboxowych (PGR, HALO) na pewno to nie jest.

HIV: Ponownie okazało się, że strachy są dobre na łachy. Jak się odgrażano, GC na starcie miał zmiażdżyć konkurencję (bia, bia), oczywiście za sprawą przewagi technologicznej. I co...? Porównując tytuły launchowe X-a i GC, ja tu widzę przepaść nie do przeskoczenia; a wszelkie farmazony nt. takiej a takiej kompresji, tyłu a tyłu milionów polygonów traktuję z góry (ślimak na liczbowe fetyzacje)... Liczą się gry, nie puste słowa. Ofkoż trzeba dać "kostce" trochę czasu...

Shiva: Bardzo ciekawym elementem konsoli jest jej napęd, opracowany specjalnie z myślą o GC. Na producenta czytnika wybrano koncern Matsushita (właściciel m.in. Panasonic), który przygotował specjalną jednostkę opartą na technologii DVD, ale w sposób fizyczny nie obsługującą tego standardu (nie ma nawet możliwości włożenia zwykłej płyty DVD - napęd jest zbyt mały gabarytowo!). Gry na "kostkę" zapisane są bowiem na specjalnych mini-

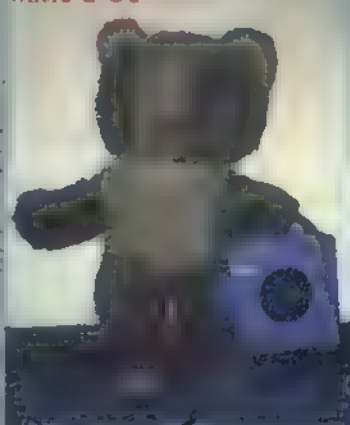
dyskach o średnicy ośmiu centymetrów, o pojemności 1,5GB - czyli dwukrotnie więcej od standardowego CeDeKa, ale też wyraźnie mniej niż w przypadku zwykłego krążka DVD (4,7GB). Powodem wprowadzenia do Cube'a takiego, a nie innego standardu zapisu płyt w dużej mierze była kwestia zabezpieczeń przed piratami, aczkolwiek... hmmm... przystawki a la Doctor 64 do N64 pojawiają się pewnie na wschodnich rynkach względnie szybko. NINTENDO twierdzi, że 1,5GB na płycie to zupełnie wystarczająca ilość miejsca na dane. Być może, jednak np. już teraz wiadomo, że RESIDENT EVIL wydany zostanie na dwóch mini-dyskach, gdyż na jednym po prostu się nie zmieści. W sumie bez znaczenia, tyle że w przyszłości to właśnie na GC częściej będziemy się pewnie bawić w żonglerkę krążkami przy zabawie w jakiegoś "większego" produkcję.

Ściera: Nie rozumiem po co wykorzystano "DVD-kową" wielkość pudełek do gier (w USA), skoro płyta ma przekątną około 8cm. Dobrze chociaż, że NINTENDO zrezygnowało z tekturowych opakowań, które po jakimś czasie ulegały "tuningowi" (moja kolekcja ze SNES-a/N64 wygląda mało estetycznie...).

Shiva: ...moja zresztą również. Z zaciekawieniem obserwowałem, co zaoferuje mi konsola w temacie jakości obrazu, a także dźwięku. Standardowo do zestawu dołączany jest zwykły kabelek chinch z przejściówką na Euro (H: SCART), przy czym pasują tu kable z N64. Jeśli ktoś ma poprzedni model zabawki Big 'N' z pełnym RGB, może śmiało Cube'a przy pomocy takiego kabielka do TV podłączyć. Uzyskany dzięki temu obraz jest znacznie "czystszy", bardziej wyraźny i bez przekłamań w kolorach. Innym bajerem, o którym wcześniej de facto napomknąłem, jest możliwość podpięcia GC przez wyjście cyfrowe do telewizorów obsługujących standard HDTV; niestety, dla Polaka, a nawet Europejczyka jest to na razie bardziej ciekawostka niż realne rozwiązanie. W temacie "sound", "kostka" sprzętowo oferuje 16-bitowy procesor DSP (Digital Signal Processor; 64 kanały w 3D), natomiast pierwsze gry na razie uruchamiają się "jedyne" w Dolby Surround. Ponoć, po zastosowaniu odpowiednich bibliotek, z czasem developerzy powinni wycisnąć z tego sprzętu Dolby Digital (hmm...), podobnie jak się ma obecnie sprawa z kilkoma tytułami (głównie od EA) na PS2 i DTS-em. Innymi słowy, jakość dźwięku bliska szpilem z PS2, daleko tu jednak do możliwości oferowanych przez X-a, gdzie wbudowany jest dekodler DD5.1 i niemal każda gra obsługuje tę technologię (różnica klasy).

HIV: Pozwól sobie wyrazić opinię, iż właśnie popchnięta na rynek konsola, która teoretycznie powinna na nim zabawić ok. 5 lat, pozbawiona czytnika DVD - to posunięcie nie do wybaczenia. Nastawiając się na zgarnianie przypadkowych klientów, "N" powinno

Misio z GC

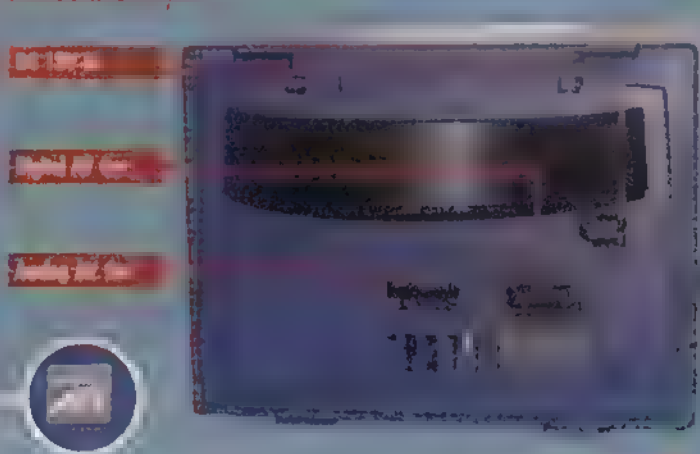


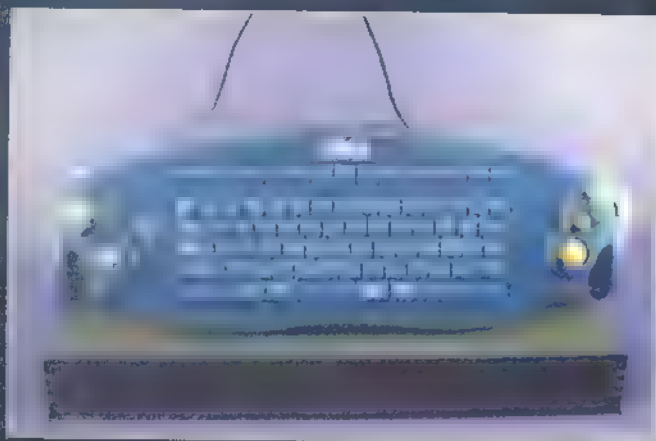
Misio bardzo polubił Kostkę. Biegał z nią po pokoju zapominając, że to konsola do gier. Ah, ten lutzak.

Konsola z przodu



Konsola od tyłu





■ Klawiatura wygląda śmiesznie, ale żeby pograć np. w FFX trzeba będzie ją zakupić.

było zadbać o zaimplementowanie DVD. Ja - nieco "skrzywiony multimedialnie", czarno widzę ewentualność kupna konsoli nie oferującej możliwości odczytywania filmów DVD. W obecnych czasach, gdy format DVD podbija wszelkie możliwe rynki, a co za tym idzie - cena technologii spada w okamgnieniu, nie wyobrażam sobie zatem meczarni z mini-dyskami. Zresztą, NINTENDO zawsze podchodziło do tematu nośnika danych na opak. (...) W kwestii opcji pozwalającej na centrowanie obrazu trzeba zaznaczyć, iż raz ustawiony w Menu konsoli - w grach nie zostaje przesunięty, zniekształcony itp. Jest to rewelacyjne rozwiązanie, znacznie podnoszące komfort zabawy. A dźwięk... Cóż, wszystko jest przed "N". Tkwiący w X-le dekodery AC-3 to żadna znacząca przewaga (o, każdy szanujący się fan kina domowego posiada amplituner z wbudowanymi dekoderni AC-3 i DTS; dzięki temu, że w PS2 takowych zabrakło, osiągnęła odpowiednio niską cenę). W przypadku GC widzę jednak wyraźny związek między dźwiękiem przestrzennym a pojemnością mini-dysku; hm... nie liczyłbym na manę z nieba.

Shiva: Zastanawialiście się nad pytaniem: "Dlaczego GC jest tak, stosunkowo oczywiście, tani?". W głównej mierze ze względu na brak możliwości odtwarzania filmów DVD, co wyklucza go z postrzegania jako pseudo-centrum domowej rozrywki, jakimi trochę na siłę starają się być drugi Soniak i pudło Billi. Konsola ma być konsolą! Ale już brak np. twardego dysku (stad częściowo ta cena...) wcale nie jest plusem na korzyść NINTENDO; pomijając sprawę zapasu stanów gier (szybkość, wygoda, oszczędność na Memorkach), te ostatnie muszą być uruchamiane w całości z płytek, co może odbijać się na prędkości wczytywania. Może, bo pierwsze tytuły zaprzeczają temu (praktycznie kompletny brak napędów "Loading" - ezaki! Gry ładują się jak za czasów N64 i cartów), nie wiadomo jednak jak będzie z kolejnymi produkcjami. Tak czy inaczej, jestem pod OGROMNYM wrażeniem w tej kwestii i proszę o wielkie brawa dla szefów braci Mario. Oby tak dalej.

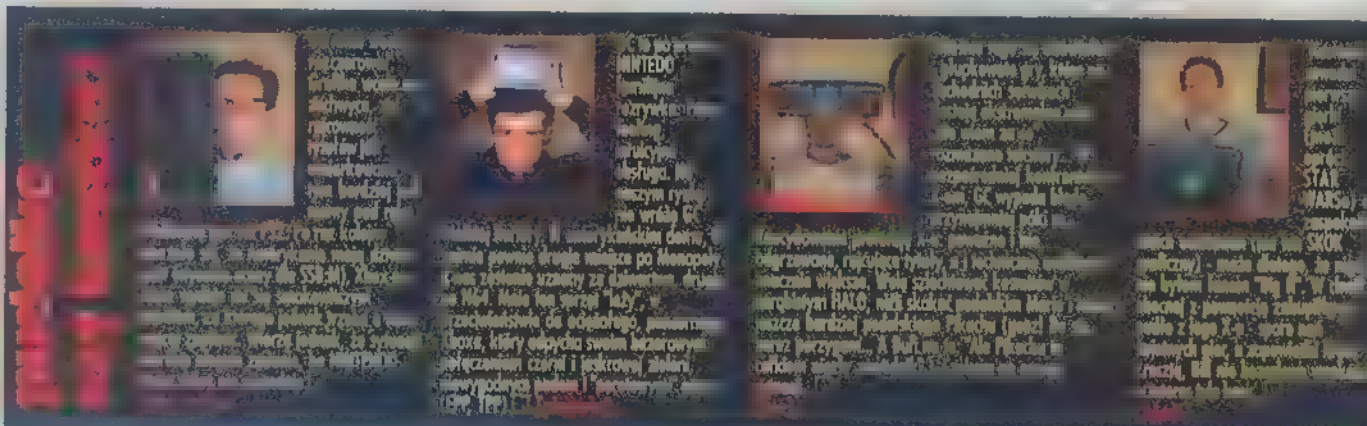
Sciera: Ej, NINTENDO ściemniło - rzeczywiście nie ma napędu "Loading", ale to chyba tylko dlatego, abyś się nie wkurzał, że się coś dogrywa (jak widać, dałeś się nabrać!).

Shiva: Musiałem dać się nabrać, co by wreszcie coś pozytywnego o GC napisać. Poza tym, NINTENDO "smaruje" wcale nie gorzej niż Billi, ale cicho-sza! No więc, o czym to ja teraz chciałem... Aha, kwestia gier!

Przyznaję, że z POTEŻNYM zainteresowaniem odpalałem wszystkie tytuły. Na pierwszy ogień zarzuciłem multiplayerowego SUPER SMASHa; obejrzałem dokładnie większość plansz i dałem sobie spokój, wychodząc ze słusznego skądinąd założenia, że przecież na X-a czy PS2 też wyszło sporo graficznych przeciętniaków. Po zabawie z PIKMINem i ROGUE LEADER było jasne, że Amerykanie mają w głowach śleczkę zamiast mózgu i zwątpiłem w rzetelność recenzentów popularnych serwisów internetowych, gdzie chłopaki pisali o cudownych efektach, nowej jakości i tym podobnych bzdurach. Szczerze? Ogarnęło mnie lekkie rozczarowanie. Przeciętne tekstury, nie zawsze płynna animka (vide STAR WARSy) i ogólnie naprawdę nie nadzwyczajnego. Prawda jest taka, że najnowsze gry na PS2, czy też najlepsze launch titles z X-a, pod kątem oprawy wideo prezentują wyraźnie wyższą klasę. Nie tego się spodziewałem... I niech mi tu ktoś nie próbuje zarzucić, że mam klapki na oczach i nie czuję klimatu NINTENDO, bo kopnę go w tyłek i wyślę w diabły! Kocham ten specyficzny i wyróżniający się na tle innych konsol styl firmy hydraulika, na N64 szarpie po dziele dzieł ciesząc japońską głupą, ale nie chcę Wam wlekać kitów i szczerze mówię to, co obecnie widzę - tytuły startowe na GC to żadna rewelka i nie pokazują mocy tej cudnej maszyny, powinno nawet w 20%... Zwyczajnie trzeba troszkę odczekać (pamiętacie pierwsze produkcje na PS2?), niechaj np. ukaże się nowy MARIO, ZELDA, ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM czy - to już całkiem bliźniak (marzec) - RESIDENT EVIL! Na razie jest, jak jest. Mam gry zaledwie dobre, wśród nich sporo dziwnych (jak PIKMIN, LUIGI'S MANSION czy SSB. MELEE).

Sciera: Skoro taki mózg jak Miyamoto uderza na "dzień dobry" PIKMINem - na pewno ma ku temu powody. Patrząc na jego dotychczasowe dokonania (lista tytułów w dziale HARDkor), PIKMIN wydaje się być czymś nie pasującym do układu. Nie wierzę też, że facet chciał się sprawdzić i udowodnić, iż potrafi zrobić coś niekonwencjonalnego. Zakładam, że poprzedził to wnikliwą analizą rynku. Jak do tego doszedł? Prześledźmy: NINTENDO zdobyło największą popularność pod koniec lat 80. - z konsolą NES. Miliony dziełaków w USA i Japonii grało w Mariana, tykając jego kolejne części (i konsolę), aż do Super Mario 64. Te dziełaki mają dziś po 25 - 30 lat, więc można domniemywać, że oczekują od NINTENDO czegoś bardziej ambitnego, co jednak przypomni im stare, dobre lata. Tu pojawia się PIKMIN - przyjemny, kolorowy, niby dla dzieci, a jednak... Dodatkowo należy pamiętać, że sukces PSX'a udowodnił mały kryzys "infantylnych" gier, co na pewno zauważyło też NINTENDO. Stad należy się spodziewać pewnego kompromisu: z jednej strony gier-pierdolek dla dziełaków (jak SSB:M), a z drugiej bardziej poważnych i "brutalnych" gier dla starszego pokolenia, np. SOUL CALIBUR 2 czy seria RE. Nie zapominać, że to pierwsza konsola Big 'N', która nie wykorzystuje kartridża jako nośnika (a jednak złamał się). Świadczy to o pewnej ewolucji rynku, pewnym bagażu doświadczeń jakie wyniosło NINTENDO, bo skoro przed siedmiu laty Miyamoto w zaparte twierdził, że jego gry wymagają carta (z uwagi na szybki przebieg danych), a dziś grając na GC oglądam "zakamuflowany Loading", to chyba coś się zmieniło (oprócz transferu danych). Boję się, że NINTENDO ugnie się za bardzo i niepowtarzalny klimat ich produkcji przejdzie do historii.

Shiva: Od zawsze zwracałem uwagę na, nie ukrywam, momentami drażniącą politykę software'ową NINTENDO, z cyklu: "Mało, ale dobrze". Miyamoto i spółka wreszcie chyba popukali się w małe japońskie główki i w wyraźny sposób odchodzą od sytuacji znanej choćby z N64. Wystarczy popatrzeć na amerykański i europejski launch systemu - dobrze ponad dziesięć tytułów już na starcie! Coraz lepiej radzi sobie Big 'N' w temacie 2nd oraz 3rd party developers - dzięki umowom z tymi ostatnimi, dostępnych będzie "u nas" (do znudzenia przypominam: już 3-go maja!) od razu 18 (słownie: OSIEMNASTCIE!) tytułów, a tylko dwie produkcje są spod ręki twórców konsoli



GAMECUBE

HIV: Panowie, dlaczego Wy okłamujecie siebie samych? Sądzicie, że NINTENDO nagle zmieni politykę, starając się trafić za wszelką cenę do europejskiego odbiorcy? Buhaha! Owszem, motorem napędowym dla "N" prawdopodobnie będzie rynek amerykański, ale żeby od razu Europę w to mieszać... Poza tym, kwestia "GC i gry dla dzieci", tak często pojawiająca się na ustach wybitnie anty-'N' jednostek, nie powinna być nawet poddawana dyskusji - strata czasu. Ja zakładam, iż, co jest nieodzowne, sporo tego typu popierdół trafi na "kostkę" właśnie (wiadomo - tradycje itd.), natomiast na wory konkretnych gier dla starszego odbiorcy przyjdzie nam jeszcze długo poczekać. Zresztą, w kwestii tzw. "poważnych tytułów" GC raczej nie będzie miało nic do gadania... I obym się mylił - czego Wszystkim po kolei życzę.

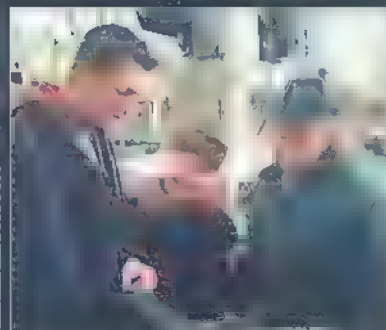
Shiva: Po kilku dniach zabawy, mam jeszcze kilka innych, bardziej przyziemnych i luźnych spostrzeżeń. Numer jeden to wyjątkowo cicha praca konsoli. Wszystkie moje ostatnie zakupy w temacie "video game system" wkurzały niemiłosiernie wydawanymi co i rusz odgłosami. DeCek pracujący jakby co najmniej miał zaraz coś urodzić, PS2 ze swolm wkurzającym charczeniem napędu DVD i Xbox z coolerem wręcz do obłędu przypominającym pracę pieca. Tymczasem GameCube'a prawie w ogóle nie słychać, a czynnik jest świetnej jakości (minimalnie postępuje przy odczycie większej ilości danych). Kolejna sprawa - GameCube wszystkim się podoba! Bez wyjątku, nawet moja rodzicielka, kiedy siedziałam trzymając konsolkę za ten bajerancki uchwyt, nie zapytała co ja znowu przyniosłam/kupiłam, jeno co to za piękna rzecz. Huh!

Jak by nie gładzić, widać że Cube ma jednak ukrytego powera. Nie wierzę w to, że pod kątem ilości sprzedanych egzemplarzy nawiąże wyrównaną walkę z PS2 i X-em, ale z czasem powinien stawać się coraz bardziej popularną konsolą, nawet w naszym kraju. W dużej mierze zadecyduje o tym cena (ludziska, oficjalnie jest to przeciętne ok. 900 zł i pewnością wkrótce na giełdach będzie można tykać maszynkę "przywiezioną" z Niemiec - za jeszcze mniejsze pieniądze!). Z drugiej strony, patrząc pod kątem realiów naszego rynku, głównie skrzypce odegra sprawa ewentualnych piratów, więc wszelkie dywagacje można chyba zachować dla siebie (zresztą z X-em będzie podobnie). Smutne, ale prawdziwe. Tak czy inaczej, wierzę w ten sprzęt, z niecierpliwością czekam na nadchodzące hity w postaci kolejnych części ukochanych serii MARIO KART, MARIO PARTY, DONKEY KONG i kilku innych. NINTENDO, "dasz radę"...?

Sciera: Nie mam uprzedzeń do polityki/gier/konsol 'N', zaliczam się do grupy mniej zagorzałych fanów firmy, ale GC na razie nie zrobił na mnie oczekiwanego wrażenia; nawet jeśli sama konsola jest git, to jednak pierwsze gry nie wzbudziły większych "ochów" (no, może poza PIKMINem). Masz rację - bez piratów konsola w naszym kraju nie ma co liczyć na sprzedaż masową, tym bardziej jeśli to jest sprzęt NINTENDO, który sympatią darzy, powiedzmy, kilka tysięcy osób - wystarczy policzyć liczbę użytkowników N64... Dodatkowo, zapowiadana półka co linia tytułów nie przyciągnie tysięcy zwolenników PSX/PS2. Dużo większe szanse na to ma Xbox. Nasi rodowici "twardziele" nie chcą kompromisów, PIKMIN ich nie uszczęśliwił - oni chcą krwi, walenia po pysku, gąbłoty za milion dolarów z której wysłada menioł z 44-milimetrową lufą! Pierwszą próbą będzie z pewnością marcową premiera RESIDENTa, po której zobaczymy, jak szybko zmieniać zdanie i pomyśl o zakupie "kostki". Na razie jednak będą szydzić z niej jak ten gupek HIV, który po zagranu w PIKMINa obrzucał go błotem.

HIV: Co się tyczy ceny - to jak najbardziej, z pewnością będzie stanowił mocny atut (o ile PS2 - już dawno spiracona na wszelkie możliwe sposoby - nie osiągnie wkrótce ceny oscylującej w granicach 800 zł, oczywiście na giełdach). Nie zapominać jednak, że - paradoksalnie - "polonez" to samochód dla bogatych ludzi. Poczekamy do europejskiej premiery konsoli, obczajmy sytuację i... wtedy już nio, jak tylko wyciągać wnioski... A że nie trafiła do mnie PIKMIN - cóż, prawdopodobnie jestem inny, gdyż wolę szarpać w GT3, PGR, GTA3, TTT, VF4, DOA3, HALO i inne killery, hiehehe!

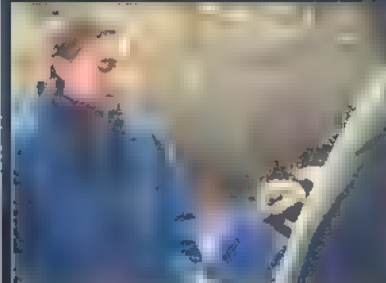
Po intensywnych testach nowej konsoli NINTENDO tegoż tworu zareagują przeciwni, napiekami na uszy... nie zimowa południe śnią ekipa (naprawdę - Loki i Bufo), użyciem w oparciu cyfrowy dyktando (zawiera treści archiwalnymi PE (co by się przy okazji zareklamować "kostkę". Wyniki naszej wyliczki przedstawiamy poniżej.



W tym momencie nikt z nas nie...
odparł poni i w tym momencie nikt z nas nie...
zapomnieliśmy o...
słowa - widać było, kto jest pod panoflem!

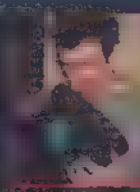
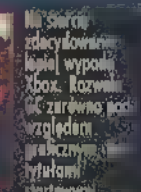
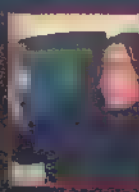
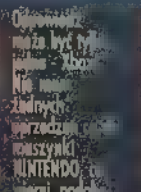
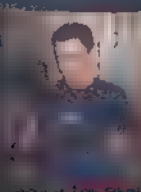


1. Jednego (jak się okazało, dwa) na...
szybko zabawy sobie sprawę...
mówi sprzeczki...
najbardziej pozytywnie.



zadac Poru tylko...
PE: Jedno pytanie...

Pan Miercio...
Pan Zerk...



może być...
nie ma...
zadac Poru tylko...

BRASH-BROTHERS-MELEEE i STAR WARS...
to nie jest...
zadac Poru tylko...

GameCube...
nie Xbox...
zadac Poru tylko...

NAJLEPSZE GR

NOMINACJE - KATEGORIE NOMINACJE - KATEGORIE

WZEP

Jedną z pierwszych gier na PS2. Panowie z KOEI w udany sposób zmiksowali strategiczny szkielec rozgrywki z powerem scenek ukazujących bieżące wydarzenia. Zawiodło nieco amerykański dubbing (japoński rzucił!), ale co tam...

PSX Extreme Nr 43

STRATEGICZNE KESSEN

Jedną z pierwszych gier na PS2. Panowie z KOEI w udany sposób zmiksowali strategiczny szkielec rozgrywki z powerem scenek ukazujących bieżące wydarzenia. Zawiodło nieco amerykański dubbing (japoński rzucił!), ale co tam...

PSX Extreme Nr 44

RING OF RED

Ludnie PS2 uderzyło w tenor strategii, a ludnie ROR zarządził oryginalnością, rozbudowanym systemem ogromnej żywotności rozgrywki. Z drugiej strony niezbyt imponujące wykonanie i dość maoziny rozwój akcji, ale da się to przeboleć. Kolejne udane zagranie KONAMI.

PSX Extreme Nr 52

AGE OF EMPIRES 2

MICROSOFT supportuje Czumale? A jednak 10 supportuje udanie, bo AOE 2 to strategia wykonana z niezwykłym rozmachem, powalającą głębią i bogactwem opisy. Ale, ale. Bez myszki gra się topornie, a grafika nie ma czym zachwycać.

PSX Extreme Nr 48

SPORTOWE NBA STREET

EA pokusiła się na coś nowego? A jednak! NBA STREET emanuje świeżym podaniem do, wydawałoby się wyszła z lat 80. dynamiki. Gra powoła dynamikę ciekawą rozgrywką powołującą (zagraj!), na i czuć tu spacyfikację na masę nigdzie skich slumów. Ruio!

PSX Extreme Nr 48

TONY HAWK'S SKATEBOARDING 3

THS3 zjechał nam czudny! W wersji na PS2 rzecz jasna (z odpowiednią na PSX a równie "dobre radę"). W oczy rzuciła się rewolucyjna grafika, oszczędzono modyfikacji systemu tryków i nowe, dopasowane zadania. Najlepszy "skajler" wszech czasów.

PSX Extreme Nr 52

RPC SUMMONER

W przeciwieństwie do zasympwanego wszelkiej maści PCComi, PSX a bez Czumali wterdziedziła udana się przetłumaczyć na dzieł SLIMMO. NEROWI VOJTION zadawoła i resztę spragnionych Graczy. Oferując niezły system swobodę rozgrywki.

PSX Extreme Nr 43

FINAL FANTASY CHRONICLES

Kolejna odgrzewanka od SQUARE okazała się pakietem niezwykle wartościowym, choć nie da się jej, że pierwsza skrzypka gra tu CHRONO TRIGGER - eRPeE-legenda, kultowy prekursor CHRONO CROSSA. A FFW wypada potraktować jako nie do końca udaną odgrzewankę.

PSX Extreme Nr 48

PRO EVOLUTION SOCCER

KONAMI nie zawiodło. W tym przygodku. Z walk z zaciżami bioku dynamik, że tymi komplementami PES wychodzi obronę fakty - wszak odłedniona w kosmos grywalność i cudowna animacja to nie w kłódmoch! Gra wygrała do zaważny konkurs z PSX a na PS2.

PSX Extreme Nr 53

ISS PRO EVOLUTION 2

Ostatnia godna uwagi "kopana" na PSX a spełnia oczekiwania. Czy pobodo "jedynkę"? Kwestia sportu, co nie zmienia faktu, że dla wielu Graczy siła się niedostępnym wzorem gry traktującej o futbolu. A ilość miłości można liczyć w hektolitrach.

PSX Extreme Nr 45

BREATH OF FIRE 4

BREATH OF FIRE 4 nawiązał do sukcesów serii, będąc eRPeCiem jak najbardziej udanym. Jest nie tylko linowa, to gra to praktycznie nie pozbawiona jest większych wad. Dobrze! Obydwa najlepsze części "smoczych" sagi CAPCOMu.

PSX Extreme Nr 42

PHANTASY STAR ONLINE

Kontrowersyjny tytuł, aczkolwiek trudno odmówić mu zalet (by wspomnieć tylko zgrabną grafikę). PSO było pomyslane jako gra do rozrywki sieciowej - w lokowej doskonałości się sprawdziła, oczywiście wszędzie, gdzie Net to norma! (a więc nie w Polsce!).

PSX Extreme Nr 45

SEGA SPORTS NBA 2K2

Ostatnia wydana na DC edycja NBA 2K2 jest nie tylko najlepsza, z czołową serią, ale też najlepsza gra traktująca o koszykówce w ogóle. Nie bierz NBA STREET bo to inne bajki. Znamy w stosunku, do poprzedniczek zbijać wiec tu nie ma, ale po - aż wleźć do doskonałości?

PSX Extreme Nr 52

SEGA SPORTS TENNIS 2K2

W kwestii koasolowych tenisów zawsze była błędną, ta seria z R.T.J.A TENNIS Gracze przyjęli z otwartymi ramiętami. A sukcesator tegoz "porosła" TENNIS 2K2 okazał się jeszcze lepszy od poprzednich edycji. Co tu dużo pisać - mod sam w sobie.

PSX Extreme Nr 52

PRZYGODOWE ICO

Gra z gatunku tych, których nie da się opisać słowami. Trzeba samemu, dźwięk za podać, by poczuć niesamowitą kumulację tytułu. Przygody Yorda, jej anioła-stróża warzących jak mało która gra. Gdyby jeszcze rozbudowano fabułę i przedłużano czas zabawy.

PSX Extreme Nr 51

ONIMUSHA: WARLORDS

ONIMUSHA nie zawiodła. Świeża młota, klimat (Nobunaga) i spora chłostawa mieczem. Waga, waga jak diabeł. Wrażenie psuje mroźna żywotność, brak mrozi. Generalnie jednak CAPCOM sprezentowało nam produkt udany. Czeka my na "dwójczkę".

PSX Extreme Nr 49

GRAND THEFT AUTO 3

Jeśli miałeś okazję zagrać w GTA3, przestałeś być tym samym człowiekiem co kiedyś. Jlicie pełne tu powożenie i wroki drogich tu, miasto w którym zakręcony bekbol spoczywa w dłoni o drugiego przechodnia - co tu dodawać więcej? Esencja brutalności.

PSX Extreme Nr 52

METAL GEAR SOLID 2

Tytuł, który stał się legendą na długo przed wydaniem. Obiekt kontrowersji w gromywnym światku, a jednocześnie swoiste "muszynie" walczyli Snake a. Własnie, czy na pewno Snake a...? Jak by nie pa-trzeć, MGS2 jest grą nie zwykłą, jakkolwiek to rozumieć.

PSX Extreme Nr 52

SILENT HILL 2

Jeśli gracie w którejś z części RESIDENT EVIL, sikacie w moście, do SH2 nawet się nie zbliżaj. Ciężki klimat, krew, flaki to znaki rozpoznawcze tego tytułu. Subtelny smak? Zapomnij. Popularność tego tytułu nie może dziwić.

PSX Extreme Nr 52

SOUL REAVER 2

Razem powrócił by przeżyć parę tyłków. Czy to w dosłownym odczuciu przy okopaniamentem ciekawie dopaśniony muzy (kreuje atmosferę jak trza). Bagna, świątynie, panora twierdzy, a wszystko upstrzone wrogo nastawionymi demonami.

PSX Extreme Nr 52

ALONE IN THE DARK

Edward Conroy po kukulejnej przerwie ponownie pojawia się w grze. Co tu ukrywać - w grze bardzo dobrze ze zgrabnie skonstruowaną fabułą, mrocznym klimatem, dopracowaną grafiką. Smakoszka gatunku odnajdują się w świecie ATT bez problemów - czego i Tobie życzymy.

PSX Extreme Nr 47

SHEEP, DOG N' WOLF

No ba! Gry oparte o licencję "Zwirowanych Między" zawsze powołały humorami, ale nigdy aż tak! Daskaniele skonstruowanemu szkielecowi gry przygodowej towarzyszą dziesiątki gagów niesamowitych patentów czyniących z tego tytułu ostatnie (a nie solidne!) technicznie pocztowego Szaraku.

PSX Extreme Nr 50

HEADHUNTER

Jeden z ostatnich wielkich tytułów na Dreamcasta. Jack Wade (aka Kordel Łokaj) biega, strzela, jeździ na motocyklu, ogarnia dojeżdżając z mro. Masa akcji, szpiegowisk, posmak za-dajna ścieżka audio - to wzy-tawko HEADHUNTERa. Grzeje.

PSX Extreme Nr 52

SHENMUE 2

Ryo tym razem w Hongkongu. A tam...? Przeciągnięto leryny do ekspozycji, masa pobocznych kwestii, dalsze rozwijanie się głównego wątku. Tak można najkorzystniej scharakteryzować ten tytuł. Co ważne, eliminuje nie doścignięcia "jedynki". Haterów saga trwa dalej.

PSX Extreme Nr 53

GRY ROKU 2001

NOMINACJE - KATEGORIE NOMINACJE - KATEGORIE

WYŚCIGI

F1 2001

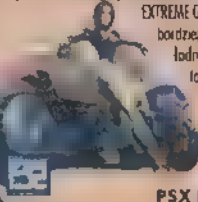
zA stagnera w świecie z konkurencją z SONY wypadła za-
skakująca pozytywnie. Fura umagała po torze aż miła (model
jazdy bojeńkiej, przekąski lub urywka), nie dopięz zauważyc
pewnych niedorobków g a
licznych. Poza tym faj
nie tryby multiplayerowe
i system "losowych
defektów" które czynią
ten tytuł bardzo ude-
nym



PSX Extreme Nr 52

EXTREME G3

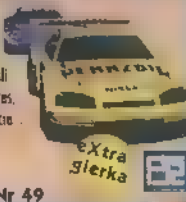
Mu! Ma! kto oczekiwali, że w kwestii future-raców pojawi
się coś konkretnego poza WIPOLIT FUSION. A tymczasem
EXTREME G3 hula w sposób jak naj-
bardziej pozytywny - jest szybki,
ładny, rąkujący, wstawa o
to chodzi, nieprawdaż?



PSX Extreme Nr 50

GRAN TURISMO 3

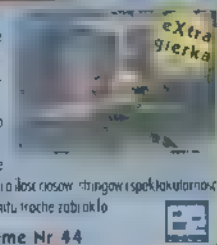
O tym tytule napisano już elaboraty. Czy dodać? Że grafika jest
megofoinku! Że żywotaś bje na głowę wszystkie inne
"samochodówki"? Że była
to pierwsza gra na PS2
ukazująca rzeczywistość
POWER tej konsoli? Jeśli
jeszcze w G3 nie zagrales,
nie pokazuj się na mieście.



PSX Extreme Nr 49

BIJATYKA BLOODY ROAR 3

Trzeci z kolei. Zwa-
wego "Wrzask" nie
powinno wykona-
nem (ot jaka za-
mieniła za oba-
ta, i jednak nie to
jest to a nie je-
powa! Czy gdzie
indziej. Czyż spoi a losz rcosow stragaw i spektakularna-
walk. Do miana futu krocie zabito



PSX Extreme Nr 44

CRAZY TAXI 2

Dopokądnia wersja pierwszego "Taksarza". Poprawiona gra-
fika - zapadano wnie inna-
waci skutecznie przedtuzia
jęczy rozgrywkę - na cznie z
patentem pozwalającym na za-
branie do fu, w więcej niż jed-
nego pasażera "Czad". Nie
zmieniły się tylko drażniące
charakterystyczne koczje ale
to tam



PSX Extreme Nr 47

FORMULA ONE 2001

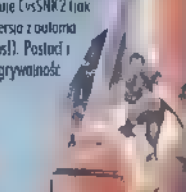
Pierwsza "formuła", która zarrzędziła na PS2. Na uwagę zasłu-
guje doskonała wykonanie, spora dawka grywalności i, będą-
cy nowatorskim patentem w gatunku, tryb widza. Na i re-
alizm, który od pery bje na kilometry. Spasło
się SONY, nie
mo co



PSX Extreme Nr 47

CAPCOM VS. SNK 2

PS2 w dziedzinie "rysowanych mordaków"
na się dobrze - to pokazuje vs SNK2 (tak
nabardziej udana konwersja z ostatnia-
tów via DC - alot low-rol). Postaci i
osów całe multum, a i grywalność
olbrzymia.



PSX Extreme Nr 50

GAROU: MARK OF THE WOLVES

Hm, tu to obaj le czarne obawia wokal
ek anu? Wykonanie jakże takie nie
ten jego (grafika nie powuła, a dźwięk
wyraźnie zasyła)? Cóż, to pikus przy
poważce GAROU - zadawała (to pik-
łość osów - zawodników, a i klimat może rajować.

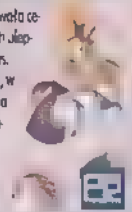


PSX Extreme Nr 51

PLATFORMOWE

RAYMAN REVOLUTION

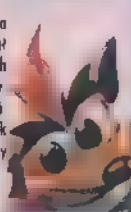
Konwersja wersji Defekowej zachowała ce-
chy pierwotności, ale brak większych dop-
roszeń nie może być poczytany za plus.
Mimo wszystko to nadal udana gra, w
okół pretenzie się impanujęca, a
grywalność jest wyszła oniezi prze-
ogina.



PSX Extreme Nr 43

CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTX

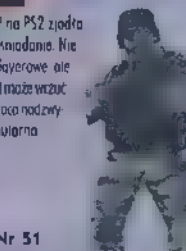
Yeni, vidi, vici? Niekoniecznie ba-
podsławkowy Kurokrod nie okazał
się h, iorem na marę swych
PSX-owych poprzedników. Jest pozy-
tywny, ale nie bez błędów. Do k-
rych zaliczyć można chociażby brak
większych innowacji. Mimo to stary
Crash nadal rąkuje.



PSX Extreme Nr 51

STRZELANINY HALF-LIFE

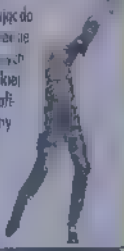
Konwersja k, iłowej FPP na PS2 ziodła
PeCowy przewodzą na smadnosc. Nie
zadziwiająco tryby multiplayerowe, ale
za to jeden Gracze w klimat może wczuć
się doskonale. Jwaga zwoca nadzw-
yczaj rozwinięta i nio tabuorna



PSX Extreme Nr 51

DEVA MAY ORY

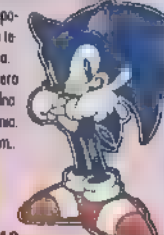
DMAc zmienił oblicza gier - nawigując do
średniowiecznej "Drużyny Kucharki" nie
silo. Zezwie, kulturalną idiosyncrasy
Frontów - rozważań na temat ludzkiej
egzystencji. A jako przyprowa - graf-
ko, sugestywny dźwięk i piękny
klimat. Do dziś szukamy kulek.



PSX Extreme Nr 50

SONIC ADVENTURE 2

O ile pierwszy SA rozpiął niepo-
działnie tak "dwójeczka" do ta-
matu, zbyt wiele nie wniosła.
Jednak poza wronosną grą
jawnia some zalety - jest ładna,
szybka, a i rąkuje odpowiednio.
Że pozamy zbyt duże? Eee tam.



PSX Extreme Nr 48

QUAKE 3: REVOLUTION

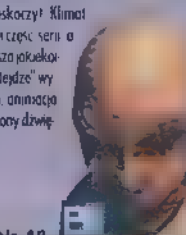
Konwersja "Krejo" na (Czarnie) uduła się do-
skonalenie. Nie obito się bez małych grzy-
tów (brak obsługi klawiatury i mys-
szy, jednak Gracze dobrze
wiedzą, czego się należy po-
nym tytule: sportowców. Osta-
ratka - zaskakująco udany
tryb Single!



PSX Extreme Nr 45

TWISTED METAL: BLACK

TM B pozytywnie nas zaskoczył. Klimat
nawiguje do pierwszych części, serii -
a power rozwalk, przewyższa jakakol-
wiek inne dog-fighty. "Stęjdze" wy-
modelowano elegancją, animacja
udany wyroba, a od strony dźwię-
kowej jest pozytywnie



PSX Extreme Nr 48

TIME CRISIS 2

NAM. O razewnie, standardowego shootera "pistoletowego"
adrog symulacyjnego k, iłowej
(na dodatek Split Screen zasyła). Na
zrzeczenie w jedynic wady, niewiele
tadno oprowa, oryginalne acz nio
fakt, iż na rynku nio ma zbyt
wiele tego typu gier



PSX Extreme Nr 49

GBA

DOOM

Sporo było już kon-
wersji DOOMA na
wszelkie konsole,
jednak ta na GBA
wydawała się zodo-
niem na bardziej
karkołomnym
Tymczasem. O doskonała tego, serwując najlepszy shooter
FPP na ręczne konsolki. Tyło że kłw jest zielona



PSX Extreme Nr 53

CASTLEVANIA

GBA wydaje się być konsolą stworzoną do
takich właśnie gier. Mammy do czynienia
z platformową z eRPeGowymi elemen-
tam (nie wiedz alet?) Graves
szlachetnie wampiry aż miła a wszyst-
ko w ładnej oprawie. Ma oczywiście
ma odpowiednio duży ładunek gry-
walności!



PSX Extreme Nr 48

GRY ROKU 2000

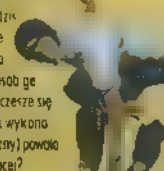
NAJLEPSZA GRA (również SPORTOWA)
- ISS PRO EVOLUTION
WYŚCIGI - GRAN TURISMO 2
STRZELANINA - ALIEN RESURRECTION
RPG - CHRONO CROSS
PLATFORMOWKA - RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE
PRZYGODOWA - TENCHU 2
STRATEGIA - FRONT MISSION 3
BIJATYKA - SF EX2+
PLAYSTATION 2 - TEKKEN TT

GRY ROKU 1999

NAJLEPSZA GRA (również INNA)
- DANCE DANCE REVOLUTION -
WYŚCIGI - WIPSCOUT
STRZELANINA - MEDAL OF HONOR
RPG - GRANDIA
PLATFORMOWKA - SPYRO 2
PRZYGODOWA - LOK: SOUL REAVER
STRATEGIA - CIVILIZATION 2
SPORTOWA - TUMBLING DOLPHIN
BIJATYKA - RE

TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2

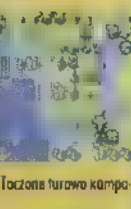
Jak anto to zabiło? Do dzie-
nie wemy. Skompilowane
siewownie dostosowano do
możliwości konsoli, w sposób ge-
nialny. Dzięki czemu link, czerpie się
z usmiechem na ustach. A wykon-
nie - świetny (raz zometryczny) powia-
czegoz można chcieć więcej?



PSX Extreme Nr 48

ADVANCE WARS

Kto by się tego spo-
dziewał - wydanie
gry strategicznej
dużego kalibru na
GBA wydawało się
niemożliwe. Tym-
czasem takowa się
zjawiła i z miej-
sca otrzyknęła ją wielkim hitem. Także turowa kampa-
nia, maso jednostek i map power



PSX Extreme Nr 52

GRY ROKU 1998

NAJLEPSZA GRA (również BIJATYKA)
TEKKEN 3
WYŚCIGI - GRAN TURISMO
STRZELANINA - DUKE NUKEM TTK
RPG - XENOGears
PLATFORMOWKA - CRASH B. 3
PRZYGODOWA - MGS
STRATEGIA - FF TACTIC
SPORTOWA - ISS PHO '98
INNA - BOMBERMAN WORLD

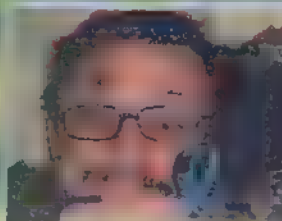
GRY ROKU 1997

NAJLEPSZA GRA (również RPG)
FINAL FANTASY 7 -
WYŚCIGI - TOCA TCC
STRZELANINA - ACE COMBAT 2
BIJATYKA - SOUL BLADE
PLATFORMOWKA - CRASH B. 2
PRZYGODOWA - TOMB RAIDER 2
STRATEGIA - RED ALERT
SPORTOWA - ISS '97
INNA - PARAPPA THE RAPPER

NAJLEPSZE GRY

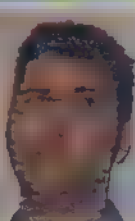
(zg)RED.(y) TYPUJĄ

(zg)RED.(y) TYPUJĄ



RAYMAN REVOLUTION

Ta gra udowadnia, że platformówka to też gra. Żartuję. Trojwymiarowy RAYMAN to wspaniała przygoda, a to w głównej mierze dzięki niesamowitej oprawie. I choć wersja PS2 jest gorsza od tej z DC, i tak "daleko" od niej.



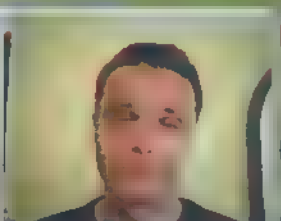
CRASH BANDICOOT TWOC

Czarnulawy CRASH to żadna rewolucja, ale na bezrybie. NATMAN II - kieliszek, SONIC III - kieliszek, KRONA - "ukochaj i zapomnij". Na szczęście, ostatnio na horyzoncie pojawił się duet JAK&DAXTER...



SONIC ADVENTURE 2

Ja wiem, że to "to same", odtworzenie do bólu i względnie zero innowacji oraz ulepszeń. Ale skoro nie było nic lepszego...



SONIC ADVENTURE 2

Dziwna sprawa, ale ostatni rok nie przyniósł żadnego świetnego platformera na Czekoladkę (PS2) więc... The Oscars goes to SEGA! Odrzućmy CRASH nie powala, za to drugi SONIC smiga jak wściekły.

Platformówki

Przygodowe

RPG

Sportowe

Strategie

Strzelaniny

Wyścigi

Bijatyki

Moja
Gra
Roku

GRAND THEFT AUTO 3

Na wyróżnienie zasługuje SHENMUE 2 i choć prywatnie wolę klimat SILENT HILL 2, to wiem że ten nie podkłada produkcji AM2 do pięt. Co wybrać? GTA3 oczywiście :).

GRAND THEFT AUTO 3

GTA3 to gra bezduszna: nie można w niej gasić kłopotów na czołach statuszek, gwałcić chomików, chwytować ciała i porwać dzieci nie ulegających korupcji "psów" od, smierdzi od niego jeździć Piję z "Wampolów".

GRAND THEFT AUTO 3

O, w mordę! Kocham ten tytuł! I nie za to, że pozwala mi hasać po mieście i robić co tylko zechcę, jeno za pełną swobodę, masę niesprawdzonego smaczku i ten wóz z lodami!

GRAND THEFT AUTO 3

Choć bardzo cenię SILENT HILL 2, który w moim subiektywnym odczuciu wymiera nieprzeżył. To jednak obiektywnie GTA3 rozwala oprawę, pomysłem i żywotnością. Sorry.

FINAL FANTASY CHRONICLES

Jeden z moich ulubionych RPG to CHRONO TRIGGER. Umiem, bo zaszedłem aż do połowy!

MAM TO GDZIEŚ

Mam zbyt duży temperament, aby machać mleczkiem, łapać się w zamkniętych tabalach, dopakowywać postaci, walczyć z domkami lub zeparami z kukłkami. Zdecydowanie wolę napisać się wódki z kumpami lub skoczyć na kregielnię.

SEX FANTAZJE XXII

W tym roku rozbudowałem w doskonałym stylu postać całkiem niezłą, wypełniając kilka dawno wymarzonych kwestów. Związka pewna brazylijska melanka... Mui?

WTC? BSE? RPG?

RPG! RPG! To są gry dla takich Starów i innych oszołomów! Ucho, m'oi być do tymu. Trudno. Ja tam nigdy tego galunka nie rozumiałem, więc co się będę wypowiadał. Dłóż nie będę!

PRO EVOLUTION SOCCER

Trzeci TONY nie dał rady. Sam nie wiem czemu znowu gram w piłkę nożną, która dodatkowo tak mnie wkurza (przegrywam z kobietą!!) Sic! Złamałem rączkę od pada, gdy walnąłem ciałem w ścianę! "To nie był spalony! Spadła, by ch... chyba jesteś ślapy!!!"

SSX TRICKY

Otwieram "sportówkę" ale po TRICKY niestety... Fenomenalnie zaprojektowane trasy (ta skrótowa, aaaa!!!), speed, wykroczone biki młodzieżówka pełna gębą. Wyróżnienie dla trzeciego TONY'ego (PSX, PS2).

PRO EVOLUTION SOCCER

Gdyby nie to, że jestem dorosłym (bo?) i poważnym (heheh), człowiekiem, napisałbym coś o silniku się na włos 22 biegających tam i z powrotem facetów. Dzieło (prawie) doskonałe.

THS3

Decyduję się na Tony'ego. Hawka pokazała na co się PS2 w tym temacie. Skate parki kryją w sobie taki potencjał, tyle można z nich wykręcać, że aż strach i brawo sam ucieka!

RING OF RED

Co za miłe połączenie przyjemnej i mądrej skomplikowanej strategii z RPG, w której oprawie (kolorytyka rzadzi). Pomówię KOKAM...

HAJTAM SIĘ!

Zatłuwając sprawy związane ze ślubem zastanawiałem się co powiedzie księdzu, którego widziałem pierwszy raz w życiu. Spowiedź? Nauki? "Co łaska, ale nie mniej niż 1000 zł." "Bu-ha-ha!!!" I co, może jeszcze łoda zrobić?

WAITING FOR WARCRAFT 3

Prawda jest taka, że strategie na konsolach to - mimo wszystko - trochę chybiony pomysł i nawet tak: dość innowacyjny XES-SEN mało nie ruszył. Ja chcę prawdziwego RTS-y!

PICIE (MLEKA) NA CZAS

Strategia kolaryzacji mi się z planowaniem nie wypię, żeby się nie przewrócić, ale się napić, nie rozlać, nie wtopić, ale umoczyć. Rozumiesz coś? Ja też nie - strategia to ciężki gatunek!

TWISTED METAL BLACK

DEVIL... na dłuższą metę jest nudny, a to zawsze centem jest seria strzelanin z chorym psychologicznym klimatem. O tak, ten TWISTED to pewnie do złota...

DEVIL MAY CRY

Dante (nie Baran) eksploruje okolicę, której bym nie chciał poznać za żadne skarby świata. Mieli maskary zalewając ekran łuchą, gruchocze kości z arytmem, ten syn okrucina i czarstwy były zamocnił mi w pale na dobre.

DEVIL MAY CRY

Szczegółowość mała, owa produkcja to jeden tam wielki hit, po prostu mega solidna dawka akcji i naprawdę konkretne wykonanie. Dałbym H-L, ale mimo wszystko...

DEVIL MAY CRY

POWER TOTALNY! CAPCOM wyróżniło na wyższym znaczeniu terminów ostrą i tak świetną oprawę, nie okaz mroczny plówny bohater! O oprawie zrzucił; wrony z drzew nie muszą chyba wspominać, co?

GRAN TURISMO 3

Defem się znowu wciągnąć! Ta bunt co bądź brzeczka woda po kielecie dzięki wspaniałemu wykonaniu potrafi przykuć nawet w sylwestrowy wieczór (sorry Myszko, ale wiem jak ja lubię wyścigi).

GRAN TURISMO 3

Jeszcze długo nie powstaną ścigalki, która by przegrywała trepanację czachy po każdorazowym jej odwołaniu. Z reguły nie przepadam za "fast-foodami", jednak w tym przypadku można mówić o wyjątku od reguły Smaczki...

GRAN TURISMO 3

Nie to już przejechań kilometrów? CO? Głownie, dobrze, że gra nie wyszła na Xboxa, bo gdyby kazali mi później płacić za benzynę!...

GRAN TURISMO 3

Nowolacynie wyglądające tory świetnie dopracowane trasy power smugania po asfalcie, kontrowanie na szturze po prostu najlepszy racie jaki kiedykolwiek się ukazał.

CAPCOM VS KALI VS ŚCIERA

Kali, zapamiętaj! Ja ustawiam handicap.

CAPCOM VS SNK 2

W temacie bijatyk czuję niedosyt (który w bieżącym roku zaspokoje jak cholera!) "Rysowanki" braliśmy do mola "średnio na jeża", trzeci BR to kupa, toż to z braku kłosa i tak dobry, or sibi...)

BIJ DRESA 2

Odblokowałem wszystkie postacie (nawet te z czterema paskami), i comboy mi wchodziły, w ryto, z buta flaczek i poprawka z fokcia 3x hit! Rewelka! (WR: co za zbieg okoliczności! STAR napisał to sam!!))

BLOODY ROAR 3

Tę namiętność zawsze - i choć wersja na PS2 nie przyniosła oprawy godnej konsoli nowej generacji (inf. taki BR2 dekur, to jednak klimatycznie wyznaczona przeciwnika w najbliższą ścieżkę wciąż jest męczący.

GRAN TURISMO 3

Obiektywnie patrząc, GT3 to najbardziej dopracowany produkt na PS2. Sorry STAJ, sorry PES

GRAN TURISMO 3

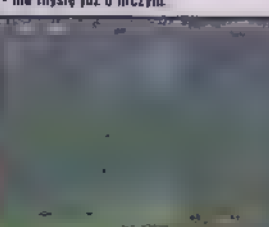
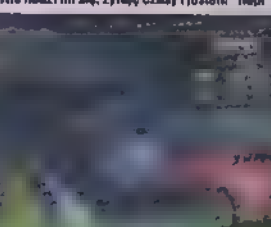
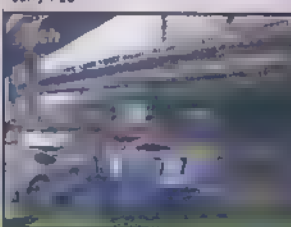
Pomijając wykonanie "na poziomie", ten tytuł można tłumaczyć na wszystkie strony. Nie nudzi mi się, żyję czasy i jestem "hapi"

PRO EVO SOCCER

Wstaję - myślę o PES. Pracuję - myślę o PES. Śledzę na uczelni - myślę o PES. Gram - nie myślę już o niczym.

GTA 3

Kłósko z DNA dani takiego czadu, że wszyscy strażacy z całej okolicy do dziś nie widzą o co chodzi! Po prostu moja wymarzona gra



RY ROKU 2001

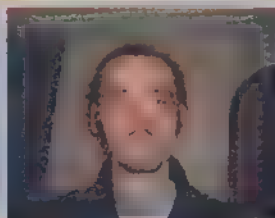
(Z)RED.(Y) TYPUJĄ

(Z)RED.(Y) TYPUJĄ



SONIC ADVENTURE 2

Bog na i miejscu SONICA, lecz chcę zaznaczyć w zeszłym roku nie wyszła żadna platformówka, która stałaby się bliska memu sercu. Same odgrzewane pomysły.



ZE CO PROSZĘ?

Czy ja wyglądam na takiego, co to leżer wywala na widok infantylnej postaci: błęgalę w świetle z dobranocki i zbierającą jakies badziewia? Taka odmłodźająca zabawa to nie dla mnie.



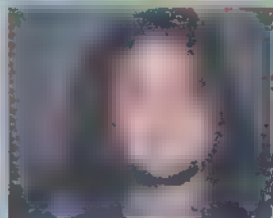
SONIC ADVENTURE 2

Również w kwestii platformówek Gracze nie byli przez programistów rozpieszczani. Ale SONIC choć pozbawiony innowacji, brocho radości mi dostarczał (spróbowałyś nie, hehe!).



PO CO TO TAK SKACZĘ?

Nowy CRASH i SONIC to popłuczyny po poprzednich częściach, w RAYMANA grałem rok temu (wersja na PSX). Znasz, że stary już jestem na platformówki (nie dot wyje... tego J&D).



CRASH BANDICOOT TWOJ

Mimo wszystko CRASH, choć nie jest to już ten sam debil co z czasów PSX. Ale jak to mówią: Na bezrybku IRAK ryba. O co chodzi z tym irakiem?

GRAND THEFT AUTO 3

Dlaczego GTA3? Swym rozbudowaniem, głębią i klimatem gra chyba wszystkim Graczom wycięła kilka dni z życia. Aha - wyróżnienia dla SHEEP, DOG N'WOLF!!!

ICO

Z gamelku tego na PS2 powstało tyle znakomitych pozycji. Za aż głowa mała, jednak ja nie mam wątpliwości: wybieram ICO, a czyjeś tak ze względu na wspólny klimat i oryginalność tej gry.

GRAND THEFT AUTO 3

God, oh god... Miałem szczęście ciorad dość długi we wszystkie nominowane tytuły, ale właśnie GTA3 do dziś opala się w czubku mojej "posesdwólki". I to jak najbardziej słusznie!

SILENT HILL 2

Silent Hill to bardzo przyjemne miasteczko, zaś jego mieszkańcy mają ciekawsze zajęcie na pigłkowe wieczory niżli gra w kręgle, czy potanówka w remizie... Trza dełać palwa da pily...

GRAND THEFT AUTO 3

Nie ma to, jak skopac staruszkę i poczęstować srutem alroczarnucha. Gra zarówno dla zwyrodniałców jak i członków ruchu "Dzieci Maryi" i "Oaza".

BREATH OF FIRE 4

Dołers 2002 r. będzie prawdziwie potrzebny odzieniem od strony RPG ów. Zesłoroczny debiut to chwila część smocznej sagi. Po staremu, ale lepiej - a ja mam sentyment do BOF.

FINAL FANTASY CHRONICLES

CHRONO TRIGGER był pierwszym japońskim ERPEGiem z jakim się zetknąłem i nadal stanowi dla mnie jedną z najlepszych z tego gamelku gier dzięki CI SQUARE za wersję na PSX'a!

STZELMY KUPĘ

...bo tylko to możemy uczynić w oczekiwaniu na porządny ERPEG na PS2. Nowy FF wiosny nie czyni, ale może być już tylko lepiej (ohy...!). Chłopilwy palcem dół wykople!

FINAL FANTASY CHRONICLES

Szkoda, że FFX się nie zapalał, ale i bez niego minionego roku najlepiej spisało się SQUARE za sprawą kultowego CHRONO TRIGGERA oczywiście. ERPEGi z DC i PS2 zjada razem wzięte.

ZE CO?

A idź sam stąd! Będzie mi się tu wplemić, a idź w bułach. A nie psyczkali! A sio!

SEGA SPORTS TENNIS 2K2

Za PEIS! Sa jeszcze się nie zabierałem (połowa są tam jakieś special moves, czy coś za to ten sequel zyskuje tytuł Największego Masakratora Lewego Kołuka; debiutacja na domowe imprezy).

ERRR...

Gdyby FF10 się liczył, to powiedziałbym, że Blizbali, a fak to mogo tylko podlubać w moście. Może jestem lny (raczej na pewno), ale nie podlega maie tan galunek - za mało pakowania.

PRO EVOLUTION SOCCER

Tu dylemat: miałem przeogromny (TONY...! Mimo wszystko, PES z dnia na dzień przemija wiodą nad moim wymysłem coraz bardziej, więc i loraż mu się nie oparłem.

SSX TRICKY

Nie PES, nie THPS3, ale właśnie SSX wciel ci i mi się najgłębiej w czapkę, nawet pomimo nikłych różnic względem pierwowzoru. Arcade'owa na maksa, szybka i cholernie rajcowna gra.

PRO EVOLUTION SOCCER

Eeee... głupie pytanie. Jasne, że PES "rzrzdzi" Ekstra Motion Capture, super rajcowność - i szkoda tylko, że jak zwykle...

RING OF RED

HA! Żaden kto FRONT MISSION, a bardzo oryginalny i wymyślny tytuł. W roli głównej: MECHY, na punkcie których mam podobno akieś skrzywienie psychiczne (Kolejny? Eeee tam!).

RING OF RED

Największym atutem tej gierki jest oryginalny pomysł na prowadzenie walk, a mnogość możliwości konfiguracji naszej drużyny mechów pozwala na długą i pasjonującą zabawę.

TERE-FERE, TUTTI-FRUTTI!

Sorki, ale najwłaściwszym miejscem dla gier strategicznych są plansze grykowe (i w tym celu nie będę się biał). Toteż spytaj mi stąd!

RING OF RED

Bardzo oryginalny i całkiem grywalny tytuł. Mochy naparżające się w realiach II WŚ, ciekawy system rozgrywania bitew, niezły klimat. Jak dla mnie - ROD gości KES-SENA.

RING OF RED

To jest to! Gra się w "to to" bez wychodzenia, bez względu na przeciwność losu np. padająca Memorka. W ROD trza pomysleć mied zroczone dlonie (hehe), no i można dawać japońskim komuchom.

DEVIL MAY CRY

WHOOA!!! DMC "ZOHUZI" i klimat, opawa, rezona w doddaku zalcian bossowie - czego chcieć więcej? Muszę jednak koniecznie wyróżnić tu TM: BLACK.

HALF LIFE

Przedo wszystkie klimaciki - to jest dla mnie najważniejsza - to wyróżnia "Pół Życia" spośród wielu innych gier w których głównym celem jest zabicie jak największej ilości przeciwników.

DEVIL MAY CRY

Za FFF nie przepadam (z wyjątkami, ale w tym roku ich nie było), toteż wybór mógł być jeden - DMC. Dania kroi demony jak nalezy, ofiarując Graczowi masę radości i plokielno grywalności.

DEVIL MAY CRY

Noee, stasary! Butcher Dante chwycił plekline hordy za jala - rpnoli tak. że po dzis dzien pumiol szalaosk, szlachta, doprowa dzając Lucyfera do nerwicy.

TIME CRISIS 2

Łekkie, łatwa, przyjemna w sam raz dla tej pierdory, a ja gra dla rudy. blabych dzurki po klach. Może i są ambili nie sze tytuły ale mam to podnia, czyt w kredensie).

BURNOUT

G3 jest idealny, jednak mnie najbardziej kopała w potylicie niesamowita dynamika i grywalność tego strictly arcade owego racera. Nadnierzca szaleją z produkcją adrenalinową, a to kłóli).

GRAN TURISMO 3

Sure to stanowi dla mnie synonim idealnej gry wyścigowej, a jej trzecia odsłona utwierdza mnie w tym przekonaniu. Poza tym, jak to widać - aż chciałoby się wsiąść do jednej z bari.

GRAN TURISMO 3

Generalnie wyścigi mnie nie rajcują, z jednym wyjątkiem - seria GT właśnie. A "brojaczka" była pierwszym tytułem na PS2, który wcielił mnie w tobie, i to wiodę potężnie.

GRAN TURISMO 3

Gratifikacja gra jest niezłe odwołana, szkoda tylko, że cała reszta tak nieznacznie różni się od PSX, zawsze wolałem RIDGE RACERY i WIPEOUTY...

GRAN TURISMO 3

Chwilowe bezkonkurencyjne posiadające wszystko czego trza super trasy i super "wydecalowane" fury. Szkoda tylko, że tych ekstra bryczok nie da się sponiewierac.

GAROU MARK OF THE WOLVES

CysS2 miał już prawie tydzień w garści, ale w ostatnim ichnieniu swego żywota SNK zdążyło wypuścić na DC to mordobicie. Świat nie postacie, przepiękna, artystyczna animacja i rewelacyjny system walki.

BIJ DRESA 2?

Ja nie rozumiem, czym ten Kall się zachwyca, że niemal każdej nawałnicy wystawia "dziwioną" dla mnie one wszystkie są takie same, nawet tytuły mają podobne, a i w nominacjach nie widać przy godnej wyróżnienia.

CHYBA ŻEŚ NIEPOWAŻNY

W tym roku z mordobicie tknąłem tylko "The Sziacheta: Zadania na Łazienkowskiej" i "International Karate Four Stripes Edition". A na rysowane mordobicie spuszczam rzęsiatego sika.

BLOODY ROAR 3

CAP VS SNK2 nawet nie fknął starszym tytułom CAPCOMu, ples oddaje zatem na okładkach się po ryłkach/dyskach/szczęko-czułkach gadziny. Całkiem nieźle im to idzie.

W RYJ I PRZĘZ PORECZ

Z bicia to na, bardziej, lubię bucie monel, plany i w drzew. Reszta to "biomoniż" pic na wodę, bioplastikon. Wom mi z tym crapei.

GTA 3

Uderzył z zaskoczenia - ale spodziewałem się aż takiego rozbudowania i tym stracił do odkrycia!!!

FFCHRONICLES

Przez chwilę zastanawiałem się, czy nie wyróżnić tutaj ICO, ale stare przyzwyczajenia zwyciężyły. GT rzadzi!

GTA 3

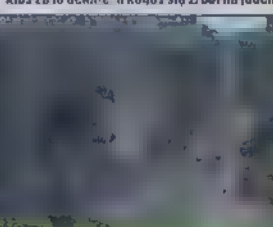
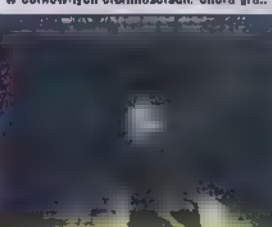
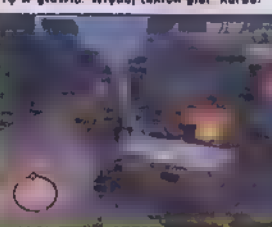
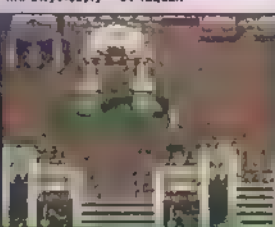
A jakże! Nie PES, nie DMC, a właśnie ten tytuł wypadł mi pokątnym rezmiarow dżurę w głowie. Wleć! takich gier kurde!

SILENT HILL 2

Możo i tabuta momentami mwerzi, ale ten klimat... Docenisz go grając samotnie, nocą, w całkowitych ciemnościach. Chora gra...

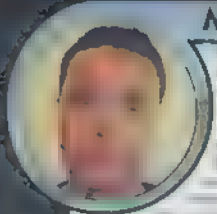
GTA 3

Nie zastanawiałem się ani chwili. To mój murowany powiniak i jeśli GTA3 nie wygra, to ktoś za to beknie, a kogos się zrobi na jeden.



1950-1951

Myszag **zwyrodniale**



virtua Fighter 4

Star Wars

skondensowane **Koso**



virtua Fighter 4

Pikmin

Dziadu **dogfighty**



XXX movies **Loki**



24h

Szota Gwizdalski

Bombmen Ka

Sniva **sportowe**



virtua Fighter 4

Star Wars

bijatyki **Kali**



virtua Fighter 4



■ Gdy goni nas jakaś większa maszyna, lepiej brnąć za pas - wszak mierzenie sił na zamiary jeszcze nikomu na złe nie wyszło!



Mimo iż w PIKMINIE zawarto parę patentów znanych z RTS-ów, miłośnicy mili-tariów z COMMAND & CONQUER chyba nie polubią łądźkowych koleśi.

zylając pierwsze zapowiedzi PIKMINa sprzed kilku miesięcy, traktowa-łem ten tytuł jako swoistą ciekawostkę, udzieloną popierdórkę prze-znaczoną wyłącznie na rynek japoński. Takich tytułów ukazywało się i ukazuje się nadal cała masa, jednak w żadnym swych palców nie maczała legenda koncernu NINTENDO, Shigeru Miyamoto. Co istot-ne, w przypadku PIKMINa mistrz Miyamoto nie ograniczył się do wspomnianego maczania palców. Wszak to on zaplanował istotę gry, rządzące nią zasady i na bieżąco nadzorował prace swych mniej znanych kolegów po fachu. Efekt? Jest... niezły!;

Kosmiczny obleźyswiat - Kapitan Olimar - podczas jednej ze swych podróży miał "czołówkę" z jakąś wrednie położoną kometa. Wskutek tegoż incydentu jego statek rozleciał się na 30 części, uniemożliwia-jąc mu tym samym dalszą eskapadę. Kosmita znalazł się na obcej planecie, zamieszkiwanej przez zakręcone, kondomo-podobne stworki - Pikmi-ny. I, jak się okazało, naprawa statku jest możliwa tylko dzięki ich pomocy.

PIKMIN to krzyżówka "Lemingów"/SHEEP z elementami składającymi się na gatunek zwany RTS. Nie znaczy to bynajmniej, że wzorem COMMAND & CONQUER czy WARCRAFTa Gracz staje przed zadaniem produkowania masy jedno-stek, rozwijania swej bazy i atakowania przeciwnika. Sprawa wygląda zupełnie inaczej i - na pewno - dzieło Miyamoto ma wszelkie przesłanki, by intrygować. Kosmita odkrył na planecie, na której udało mu się szczęśliwie wylądować, nieznaną dotąd gatunek roślin/zwierząt. A że owe ustrójstwa okazują się przyja-

zne w bezpośrednim kontakcie, stara się wykorzystać je do własnych (bynajmniej nie lubieżnych;) celów. Gromada Pikminów z radością przy-jmuje wszelkie polecenia, z nie mniejszym zadowoleniem biorąc się za ich wykonywanie. Mogą więc np. wklepać llnym stworzeniom zamiesz-kującym ich planetę - choćby wielkim biedronkom, jednakże w pojedyn-kę nie mają czego szukać (wszak grunt to ekipa, najlepiej z paroma paskami na spodniach:). Gdy już zaclukają swą ofiarę, przenoszą ją do swojego statku, gdzie następuje "wymiana" zwłok na kolejne Pikminy. Właśnie na tym polega rozmnażanie stworków - nie ma żadnej waluty czy surowców. Materiału genetycznego na powielanie pikminowej braci do-starczają również kwiaty i porożrzucane wszędzie żetony. Nie ma jednak tak łatwo, jak by się mogło wydawać, gdyż stworki dzielą się na trzy, różniące się kolorem grupy - czerwoną (najlepsze w walce z nieprzyja-ciółmi), żółtą (obdarzeni zdolnościami pirotechnicznymi, mogą np. wy-sadzić przeszkadzającą skalę) i niebieską (jako jedyni nie boją się pły-wać). Na początku Kosmita dowodził tylko czerwonymi Pikminami, kolej-ne nacje odkrywa z czasem. A ten goni, gdyż na odnalezienie 30 części swego statku nasz koleśka ma dokładnie miesiąc.

Eksplorowane przez ekipę planety z każdą kolejną są coraz bardziej zakręcone. Bywa, że trzeba wracać do pewnych etapów, by dostać się w miejsca wcześniej niedostępne. Każdy dzień zaczyna się lądowaniem na jednej z planet i Gracz musi zrobić wszystko, by uporać się ze znalezie-niem jednej lub kilku części do zmroku - po zapadnięciu ciemności





Kwiatki na głowach pikminów to znak, że stwórki zdążyły się zupgradować. Dziwny sposób, żeby się wyróżnić, sam przyznasz.



Edna wlecie zwozi martwych biedroniek do swych statków-kostnic. Nie, żeby jakis fetyszami był, ale dzięki polaniu ciot mogą powstać młode pikminy (masz ci los!).



Shigeru Miyamoto był pomysłodawcą i głównym nadzorcą projektu, zapomniał jeno, iż na świecie poza Azją są podobno również inne kontynenty...

gda Zirowi - Mr S

Pikminy gina. Jednakże wysadzanie skał, budowa mostów czy przenoszenie znalezionych części statku są czynnościami bardzo czasochłonnymi, toteż trzeba rozważyć desygnować Pikminy do poszczególnych zadań. Zresztą gina one nie tylko po zmroku - zdarzyć się to może podczas walki z przeciwnikiem (gdy jest ich zbyt mało lub rywal zbyt silny) lub przy zetknięciu z wodą (nie dotyczy "niebieskich"). Żyjące najdłużej stwórki po upływie pewnego czasu mogą ulec upgrade'owi - wtedy zamiast ilścia na głowie wyrasta im kwiatek. Są wtedy bardziej zwinne i szybsze, dzięki czemu mogą dotrzymać kroku Kosmicie.

Kierowanie Pikminami jest czynnością trudną do opanowania, na szczęście ułatwia to dobrze zaplanowana trajektoria kamery. Zresztą można ją dowolnie obracać, zoomować. Graficznie gra prezentuje się nieźle, i nie obyło się bez fajfajerwerków. Poza tym, że wrażenie robi light-sourcing - w zależności od pory dnia oświetlenie pada inaczej - wprost genialnie wygląda woda. Niech to, chyba jeszcze nigdy w żadnej grze olecz nie prezentowała się tak sugestywnie!

Postacie Pikminów wyglądają fajnie zwłaszcza na zbliżeniach, choć i z daleka da się je od siebie odróżnić. Kilo krówek należy się programistom za animację - ta, nawet przy obecności ponad stu (!) stworków na ekranie nie zwalnia ani na moment, przez cały czas zachowując płynność. To jest to! Wiem, jakie pytanie cienie Wam się na usta - owszem, PS2 pociągnęła by tę grę, nawet "lekkim dydkiem" (a kto wie, czy nie dwoma:). Z dźwiękiem bywa różnie - odgłosy przyrody spełniają swoją rolę, podczas gdy muzyka jest - delikatnie mówiąc - średnia (wiele kawałków nie pasuje do charakteru gry).

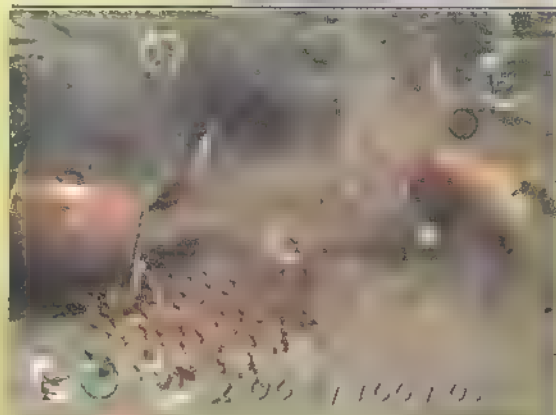
Najważniejsza sprawa - grywalność. Otóż, gra się bardzo miło. Naprawdę łatwo się wkręcić w klimat i polubić rzeszę Pikminów, obserwując z jakim zacięciem walczą z o wiele większymi od siebie stworzeniami. Małym zgrzytem jest krótki czas potrzebny na

przejęcie gry (nieco ponad 10 godzin), ale podczas zabawy Gracz po prostu nie ma prawa się nudzić.

Totalnie zakrecone i zagmatwane misje zmuszają do myślenia jak cholera (to nie to, co w standardowym RTS-ie - "naprodukuj, ile wlezie i naparżaj"). Zabawa, choć na pierwszy rzut oka może wydawać się schematyczna i nudna, w rzeczywistości przyprawia o ból głowy. Czy jednak PIKMIN jest na tyle dobry, by zdobyć zwolenników poza Japonią i Ameryką? To się okaże już wkrótce. □

MOJE TRZY GROSZE

W grze Pikmin, która ma być... (text is too small to transcribe accurately, but it appears to be a continuation of the review or a related article).



Takiej gromady pikminów w ofensywie nie powstrzyma nawet gigantyczna biedrona. Razem, młodzi przyjaciele (to Mickiewicz czy cus?)

WERDYKT

KOSO

NINTENDO
STRATEGICZNA

GRYwalność: 	10			
	8			
	6			
	4			
	2			
		GODZ NA	DZIEŃ	TYDZ EN
				M ESIA C

PLUSY

MINUSY

▲ ORYG NAŁOŚĆ
 ▲ ŁADNE WYKONANIE

▼ KRÓTKA

OCENY: KJOT 7 HV 6+

X Winter Games snowboarding 2002



na je, było dużo wybaczyć, edycja na rok 2002 tracąc swą odkrywczość (powieliła pomysł, engine, fizykę), nie naprawia starych błędów, nie porywa oprawą... Momentami to wszystko po prostu wygląda słabo! Lekko tylko podniesiono dynamikę - przy dobrze rozbujanym chłopku czuć teraz pęd, zsusowanie po śniegu... Może kiedyś, ktoś na tym "modelu jazdy" zrobi pięknie efekowny snowboard (bo ma on potencjał), ale póki co ESPN WX-GS 2002 to pozycja tylko dla zapaleńców. I basta!

WERYDYKT		MYSZAK	
KONAMI		SPORTOWA	
GRYWAJNIA	4	GRYWAJNIA	4
PLUSY	MINUSY	PLUSY	MINUSY
• T	• T	• T	• T
• ERSF TRAS	• SHAK W PRAWIE	• ERSF TRAS	• SHAK W PRAWIE
OCENA: 7.5	OCENA: 7.5	OCENA: 7.5	OCENA: 7.5

Cholernie przydługi tytuł, nie sądzisz? ESPN WINTER X-GAMES SNOWBOARDING 2002. W połowie czytania zapomniałem od czego zacząłem... Ech! A o czym jest sama gra? Będę pisał szybko, bo i to mi ucieknie z głowy... Cóż, to jakby wznowienie, uaktualnienie symulatora snowboardu wydane go przez KONAMI ok. rok temu. Dlaczego uaktualnienie, a nie część druga? Ano dlatego, że znaczących zmian tu niewiele, właściwie nie ma ich wcale, ghe, ghe! Grafa prezentuje poziom zbliżony do pierwowzoru - otoczenie znów nie powala bogactwem, za to poacie śniegu wypadają realistycznie. Sami zawodnicy też niby są dobrze animowani, kurtki wesoto im powiewają, a jednak nie ma się czym zachwycać. Zresztą, cała gra jest taka - niby ma świetnie dopracowany model jazdy, wyczesać trik! to tutaj duża sztuka (rewelacyjnie oddana bezwładność skoków, ogromny realizm śmigania po białym puchu), ale przez to gubi gdzieś efektywność tego sportu. Pełną rajcowność odnajdą tu tylko naprawdę uparci i hardcore'owi Gracze. Wprawdzie widać, że tym razem designery tras przysiedli nieco dłużej (lepiej poustawiane obiekty do czesania trików w boardparku), wybijanie się z kolejnych zasp skąpanej w słońcu nartysty sprawia przyjemność, nawet da się kłóć jakieś combosy, niemniej nie ma co ścieśniać... Pierwsza część była odkrywcza i moż-



MOJE TRZY GROSZE

5-

Miałem że poziom sequelu powinien się systematycznie podnosić. Guzik z petelką - nowy snowboard jest grą nader przeciekną, tak w kwestii wykonania, jak i grywalności. No - to porównanie kółka do koła, stopy aplikował algorytm? (Kosa)

SALT LAKE 2002

W momencie gdy to piszę, Olimpiada za oceanem jest już dosłownie na wyciągnięcie ręki - nie dziwi więc, narastające z dnia na dzień, podniecenie. Patrząc jednak pod kątem zapowiedzi, SLC 2002 na żaden hit nie wyglądała. Pierwsze, co boli i od razu uderza w samo serce - zaledwie sześć konkurencji. Tak, sześć. Ktoś (EIDOS) sobie mocno poleciał w kulki... Mamy tu super gigant mężczyzn, slalom kobiet, bobsleje (dwójki), snowboard (zjazd parami), ewolucje na nartach i - najbardziej nas obecnie interesujące - skoki narciarskie, na obiekcie K120. Rajcowność poszczególnych dyscyplin jest względnie różna, ale żadna wybitna, o czym z przykrością donoszę. Skoki prowadzą się do wciśnięcia jednego przycisku (wybić, lądowanie) oraz odpowiedniego korygowania rozstawu nart w locie, co i tak niespecjalnie przekłada się na późniejszą odległość. Kapa. Podobnie jest z resztą dyscyplin, gdzie cała zabawa sprowadza się do sterowania analogiem i uderzania w jeden czy maks dwa przyciski. Zrezygnowano z masherskiego



MOJE TRZY GROSZE

Zamiast tradycyjnego nawalania po heblach nowa "olimpiadka" oferuje nam zabawę bar dziej techniczną - nie sprawdza się to w praniu, bo konkurencje są mało dynamiczne i szybko się nudzą. Graficznie źle nie jest, ale dźwięk dobija totalnie. No i skoki zostały skłócone do bólu. (Kosa)

5

naparzaniam w klawisze (jest tylko momentami, np. przy rozpędzaniu bobsleja), chcąc do bólu uprościć rozgrywkę, co po prostu się nie udało - i tyle. Na największe uznanie zasługują slalom i zjazd, ale też stosunkowo szybko się nudzą. W kwestii oprawy nie ma się specjalnie nad czym rozwodzić - wygląda to po prostu biednie. Zawodnicy nawet nieźle animowani (realistyczny balans ciała, co fajnie prezentują dobrze zrealizowane powtorki), ale ich wygląd sam w sobie pozostawia wiewe do życzenia. Są brzydki - i tyle. Całkiem fajnie wypada natomiast muzyczka i komentatorzy, zasób słów mają wprawdzie mniej niż ubogi, ale "dają radę".

Jako fanatyk sportu pod każdą postacią chętnie wystawiłbym tej grze wyższą ocenę (można się z czasem wczuć), ale jako recenzent zmuszony jestem dać jej taką notę, na jaką faktycznie zasługuje. A Ty lepiej zrobisz sięgając po ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS od KONAMI.

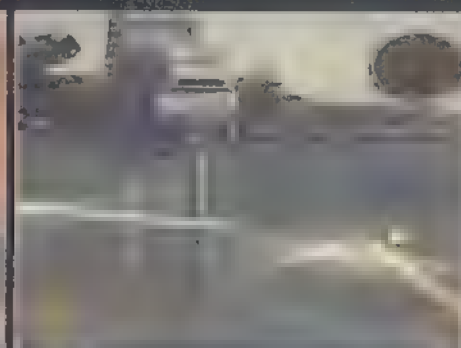
Rzekłem.

WERYDYKT		SHIVA	
EIDOS		SPORTOWA	
GRYWAJNIA	4	GRYWAJNIA	4
PLUSY	MINUSY	PLUSY	MINUSY
• A	• A	• A	• A
• AN	• AN	• AN	• AN
OCENA: 7.5	OCENA: 7.5	OCENA: 7.5	OCENA: 7.5



THE COMPANY

w pełni go wyznaczał. W tym celu
sięć bonusowych. Banią są dobre
z dobrych lat wolkowaty przez LUCASA
na cykl sekony znowu znowu
dyktę potyczki w przeszedł i pomysł
sprawy). A przejętym jest dane
Skywalkera, em (bo jakże by inaczej)
Antilles, zasiedając w kółkach
Wars pojazdów. Dodałem jak w
wykonaniem, niej zaliczony zniżka
poszczególne nityje, a po drugie
m.in. zabawki pokroju X-Wingów,
Winga, a nawet robienie pociągów
zych; jeśli nie najlepszy, może
yznaczania) - Milenium Falcon. Wła-
realizowany kilku kolekcjonowanych
nie nie ma pomiędzy ich wykonywa-
ry, co zasadniczo wpływa na poziom
nowa produkcja LUCASA była przed-
można się dzięki kurczy, kiedy pod-
ub-questów danego poziomu dostawa-
od początku. Niezwykle dopracowane
podobnie, tracąc jak w przypadku
medali"; przyznawanych po ukończeniu
nim sobie poradzić, tym większa dano
"Złota", co świadczy o naszej oddan-
bonusów i dodatków. W postaci nowych
czarzących, najprawdopodobniej



■ Należy pamiętać, że kosmos jest niepowtarzalną okazją wykreślenia scenariuszy, nie poszczególnych kroków, nie takie tylko poligonów, a narzędzie dla całej



Jak to już z reguły bywa, że w momencie gdy pojawia się na rynku nowa konsola, wszyscy z największym zainteresowaniem zerkają na blisko graniczną pierwszych gier, niejako bezwiednie na drugie miejsce zwracając uwagę na poszczególne tytuły. Dobra, nie było Was dużej zwoździł - oprawa wideo w SWRL:RSII to żadna ewolucja. Wszyscy, którzy oczekiwali przełomu nowych standardów w ogóle samych "odchów" i "schów", poczuja się zawiedzeni. Wzrost, poszczególne scenarie opracowane są z dużą dbałością o szczegóły, poszczególne statki mają w sobie ogromne ilości polygonów (niektóre modele porażają, widać doskonale że były opracowane z wykorzystaniem takich bajerów, jak bump-mapping czy soft-shadowing), a tekstury - czy raczej ich rozdzielczość - to naprawdę naprawdę wysoki poziom. Super, tyle że nie ma tu praktycznie nic

czego nie
widzielibyśmy już
gdzieś wcześniej,
choćby w grach na
PS2 czy X-a. Co
więcej, chłopaki z
FACTOR 5
(developer) nie
ustrzegli się kilku
mniej lub bardziej
drażniących
niedociągnięć.
Engine potrafi (przy
większej ilości
obiektów na
ekranie) przyciąć
w sposób wyraźny
i denerwujący, co
mało pozytywnie
wpływa na ogólny

lego obraz. Nie żaby aniinka chrupała" jakoś przesadnie często - co to, to nie! - ale wlecieł - najnowsza konsola next-gen i takie były. Szczerze mówiąc, kiedy tak sobie odpalim z ciekawości poprzedniczke na N64 (przypomni sobie HAM BACKE!), dalej się dostrzają wiele podobieństw: sequel jest zwyczajnie "podciągnięty" do dzisiejszych standardów, oferując obowiązkowe w chwili obecnej efekty. Naprawdę fantastycznie opracowano z kolei wszelkie wybuchy i rozbłyski laserów/pocisków, których miejscami na ekranie jest od zatrzesienia! Huh, jakże to FANTASTYCZNIE wyglądał Gra, o czym wspominałem we wstępie, zrobiona jest po prostu choleńie efekciarsko, z nastawieniem na mega widowiskowość - i bardzo dobrze! Warto jeszcze wspomnieć, że poszczególne levely są sobie nierówne - np. zmagania na legendardnej planecie Hoth to power sam w sobie, ze znakomicie odwzorowanymi pagórkami pokrytymi lodem, anieglem, ale np. takie już zmagania w przestrzeni kosmicznej bez przesadnych rewelacji (przelatując nad Gwiazdą Śmierci dużo się dzieje, co i rusz, atakują Tie-Fightery, jednak

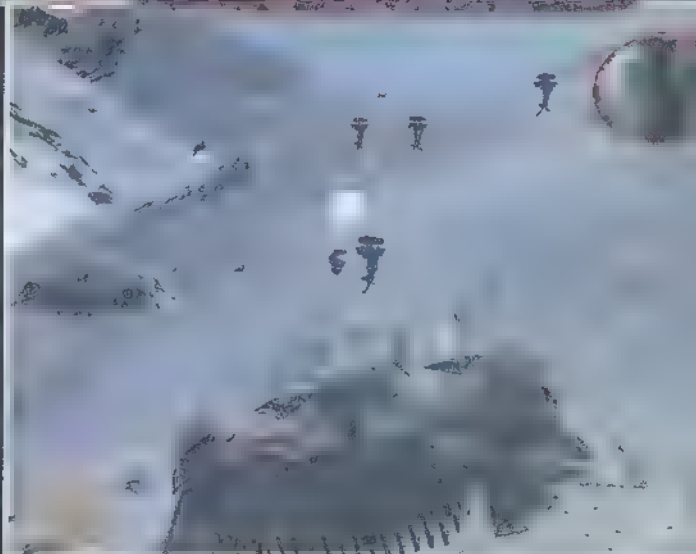
Niezwykle pozytywne wrażenie zrobiła na mnie ścieżka dźwiękowa opracowana w systemie Dolby Surround Pro Logic II. Kapitałnie dobrano wszelkie odgłosy, dźwięk jest niezwykle czysty, a poszczególne motywy muzyczne (chyba nie muszę pisać, skąd zaczerpnąć) doskonale współgrają z akcją, podnosząc dodatkowo poziom radości. Warto przy okazji zauważyć, że SWRL:RSII prezentuje się w tej kwestii znakomicie niezależnie od jakości systemu nagłośnienia: szarpnąć w zwykłym stereo też słyszyłem łapy i głupi.

Hiszpańskim „Przeglądem Wpły” (tęże nie był nakładem z maksymalną obciążoną nakładem). Pierwsze wrażenie: „nie ma ani ANI”. Duszem. SWIRAS hiszpańskie składowe nie słyszy kłopotów na płaszczyźnie, nie słyszy, że jest rozwinięty. Zadań elementarnych: „to jest grafika, czy muzyka (zabawiam kłopot, nie żyję pomysłowo)”, nie chodzi o namyślanie, nie ma wrażenia. Sorki

nie jest tylko kłopotem

nie jest





Raz jeszcze powrócimy na legendarną planetę Tatooine, co by w śniegu i lodzie skopać tylko frędzlow z Imperium.

Sierowanie w dużej mierze opiera się na tym, co dane było już doświadczyć posiadaczom N64 w przypadku "Jedynki". Z tą drobną różnicą, że pad od Cube'a jest o nieco lepszy od swojego poprzednika, co zaowocowało wyraźnym wzrostem precyzji i dużą dokładnością wykonywania wszelkich manewrów. Kontrola nad statkiem jest całkiem niezła, przez co bardzo szybko idzie go wycofać, ma to szczególne znaczenie zwłaszcza w misjach, gdzie przeciwnik atakuje z naprawdę konkretnym impetem, obatrzelając z kilku stron. Staruje się ofkoż za pomocą lewego analoga, oba trigger (L i R) odpowiadają za akcelerację i hamulec, natomiast przy pomocy klawisza Z można dokonać rotacji statku o 360 stopni (bez rewelacji, momentami bardzo frustrujące). Kamera ukazuje jako standardowo zza kontrolowanego pojazdu, bądź też przy widoku z kokpitu, co de facto stanowi jeden z bardziej rajujących motywów. Kokpit częściowo jest bowiem animowany (no, mapka), a i oglądanie widoków z tego typu ujęcia, co odbywa się przy użyciu prawego analoga, cieszy niczym "trzy pięćdziesiąt" na wino żula zza rogu.

Power!

Wady? Oj, niestety są, wcale nie w samej grze. Po pierwsze, niedoskonałościami silnika gry, które na szczęście w jakieś przeliczonej sposób nie wpływają niekorzystnie na ogólny obraz tego tytułu, daleko się zauważyć przesadną monotonność. Gra jest po prostu bardzo płytka, miejscami nudząca, a także stosunkowo krótka. Długość standardowych poziomów plus bonusy ukończyć można w jeden dzień. Dobrze przynajmniej, że autorzy postarali się o naprawdę bogatą liczbę dodatków, co pozwala wracać do już ukończonych misji i powtórne szarpnięcie z wykorzystaniem lepszych statków i uzbrojenia. Nie ukrywam, że po wkręceniu się w fabułę i rozgrywkę nowa STAR WARS nie pozwoliła obessać się sprzeczliwymi akciami... oczekiwałam (zresztą nie tylko ja) czegoś bardziej konkretnego, ukazującego powagę nowej konsojli NINTENDO. Po prostu oczekiwania były chyba zbyt duże (w końcu Amerykanie prześcignęli się w zachwytach nad Cubem) i po otrzymaniu zaledwie dobrej porcji czuje lekki niedosyt. Nie zmienia to jednak faktu, że druga część Gwiezdných Wojen spod znaku ROGUE SQUADRON to najlepszy obecnie tytuł dostępny na GameCube'a. A co do reszty, o tym nie mówię. Coż, odpowiedzieć musicie sobie już sami.

Pomimo wpakowania konkretnej liczby poligonów, bajeranckich efektów i innych takich, grafika jest tylko "wporządkiem", cokolwiek to znaczy.



Ciemno wszędzie i... głucho wszędzie? Naprawdę, wręcz przeciwnie - odgłosy wydawane przez przelatujące nad głową Tie-Fightery to power! (nie, nie, nie).

WERYDYK

LUCASARTS
STRZELANINA

GRYwalność	OCENA			
	10	9	8	7
10				
9				
8				
7				
6				
5				
4				
3				
2				
1				

PLUSY
MINUSY

▲ ŚWIETNA REALIZACJA

▲ MASA BONUSÓW

▲ KLIMAT

▼ DROBNE ZMIANENIA ANIMACJI

▼ Z CZASEM SŁABIEJĄCYMI

▼ MISJAMI

OCENY: DZ. AD. 7 P. 4.5 P. 4.5 P. 4.5 P. 4.5 P. 4.5

SUPER SMASH BROS. Melee

SSB: MELEE sprzedaje się w Japonii wysmienie. Walę "allachy" czofem w posadzkę, ścierając juchę i prosząc o rozum wychodzi na to, że coś mnie ominęło, przespałem jakieś ważne wydarzenie...

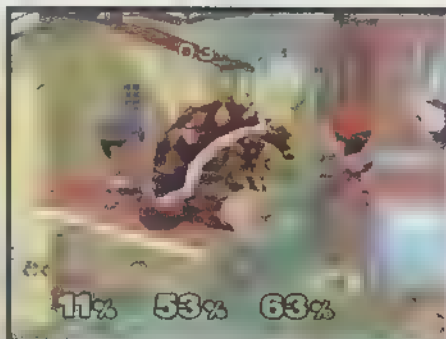
o także kręcącym swego czasu SUPER SMASH BROTHERS, wydanym na N64, wraz z nową next-genową konsolą przyszła kolej na sequel tejże multiplayerowej jatkki. Po dekscytowaniu, wspólnie z kilkoma redakcyjnymi wsiokami zasiadłem do testowania produktu spod igły Shigeru Miyamoto (gwarant sukcesu), aby radośnie potłuc się po mordach i założyć kilka "suplesów". Kapiąca wszystkim ślinka wyraźnie sugerowała, iż jesteśmy głodni tego typu rozrywki (stare żale, porachunki...).

Idea przyswiecająca zabawie jest prosta jak bagietka: na pianasze zrzuconych zostaje kilka postaci (2 - 4), każda z nich stara się pozbyć namolnych adwersarzy. Banalne? Bynajmniej! Oprócz podstawowych "narzędzi perswazji" (pięść, kopniak, indywidualny specjal - np. laser lub fireball), ludki mogą zbierać pojawiające się tu i ówdzie gadżety, znacznie podnoszące ich walory bojowe: m.in. ogromny młotek (podręczny Bud Spencer?), bomby, lasery, fireballe, tokeny reperujące energię, powiększające postacie itp., czy też stosować rzuty (+taunty). W zależności od architektonicznej budowy danego poziomu, przeciwników trza zrzucić z platform lub definitywnie wykopywać poza obszar działania, w ten sposób pozbywając go cennych punktów. To najważniejsze założenie gry, reszta zależy od Twojej inwencji i pomysłu na sukces (nie ma mowy o biznes-planie!).

Esencję MELEE stanowi tryb multiplayerowy i wszelkie jego wariacje (np. walka w drużynach). Tryb Adventure to sam w sobie całkiem niezły patent: ńczym w legendarnym platformerze (SUPER MARIO BROS.; przypominam o "portach" na C64 i Amigę - "Giana Sisters"!!!!), przemierzasz charakterystyczne światy (m.in. Mushroom Kingdom, miasto Mute City z F-ZERO,

czy też lochy z ZELDY), co by od czasu do czasu stanąć do walk zapożyczonych z trybu multiplayerowego. Choć tryb ten stanowi miły dodatek, to warstwa platformowa nudzi. To jednak nie koniec bonusów... Autorzy zaimplementowali także tryb questowy, w którym za zadanie masz stawić czoła ekipom z różnych sztan-dardowych gier "N", ot, "sam przeciwko wszystkim". Tak czy inaczej, wciąż rozchodzi się o to samo - skopać wszystkich, jak leci.

Jak zapowiadano od dawien dawna, MELEE miało przejść gruntowny face-lifting i operację na otwarty sercu, ot, zostać dopasowane w kwestii grafiki na miarę ogromnych możliwości next-genowej "kostki". I wiesz co? Jeśli MELEE prezentuje szczyt możliwości GC, to ja nie mam pytań i idę się schlać... Większość aren (ale nie wszystkie) prezentuje się wręcz biednie - niezależny obserwator może dojść do wniosku, że do TV podłączona jest wysłużona N64!!! Gdyby nie kamera wskazująca na postacie z ogromnym zoomem, wyjaśniająca że składają się one z zadowalającej liczby polygonów (inna sprawa to rozmyte tekstury...), a i piękne ataki

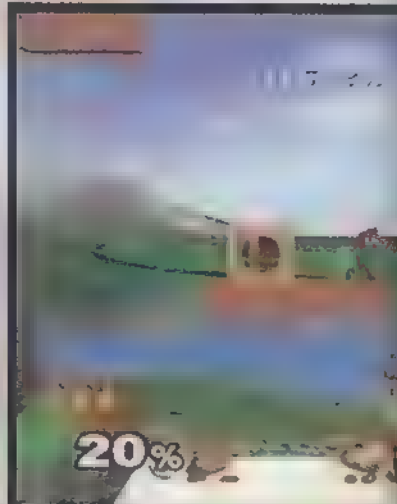


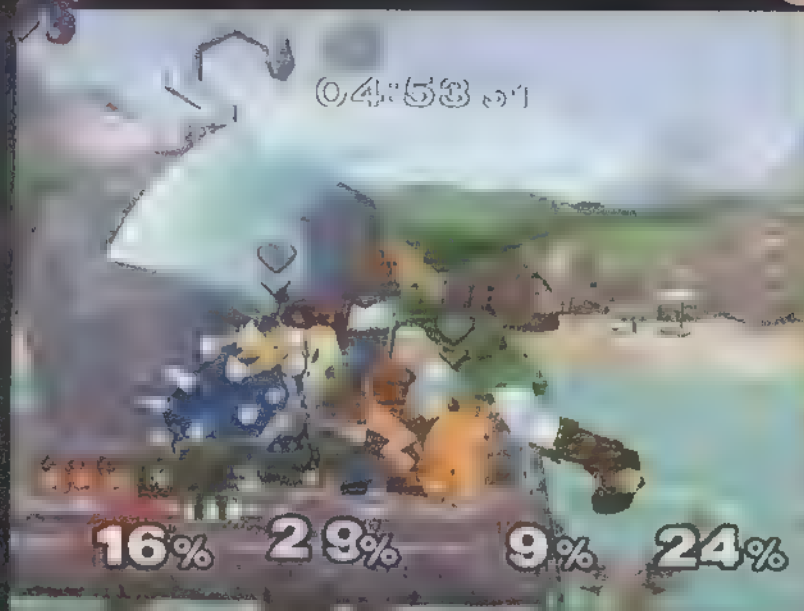
MOJE TRZY GROSZE

Kierownictwo jednak się dzieli... do tej pory sposób nie pozwala sobie wyobrazić mi masowego wyprzedzenia SSB:Me. Wzrost cen przyznawanych przez "Ichimę" stanowiłby pewnie, że choć gra jest świetnie zabawa (ale błąd w multiplayerze!). W kwestii różni się od poprzednika z N64. Poziomy podłohy ił się wtedy bardziej, w nowo-drogiu sterowa-nia (choć może być to tylko efekt)

7+

(Golem)





Zdjęcia tego nie oddają - załamywa na ekranie jest ostro. Na szczęście dynamiczna kamera służy na wysokość zaskakania (zoomy).

specjalne - byłaby kapa. Co się tyczy animacji, to jest płynna (60 FPS-ów w wersji NTSC), a muzyka - znane motywy (także miks) przewijające się w tle i oldschoolowe sample - "daje radę".

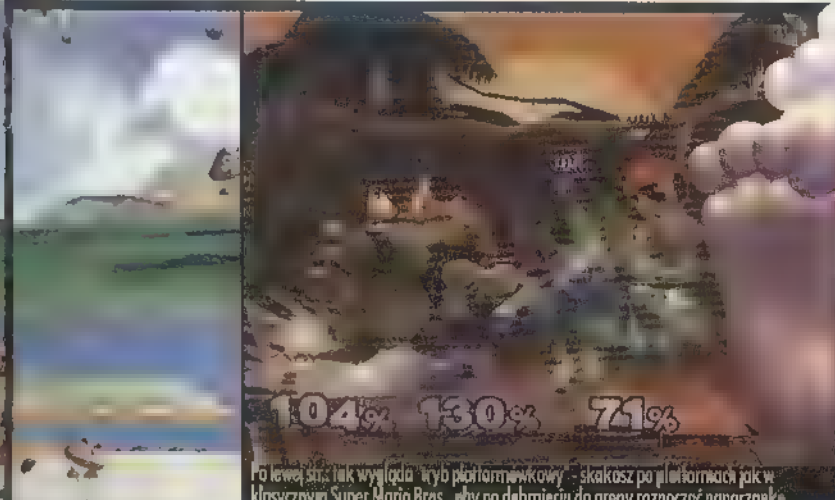
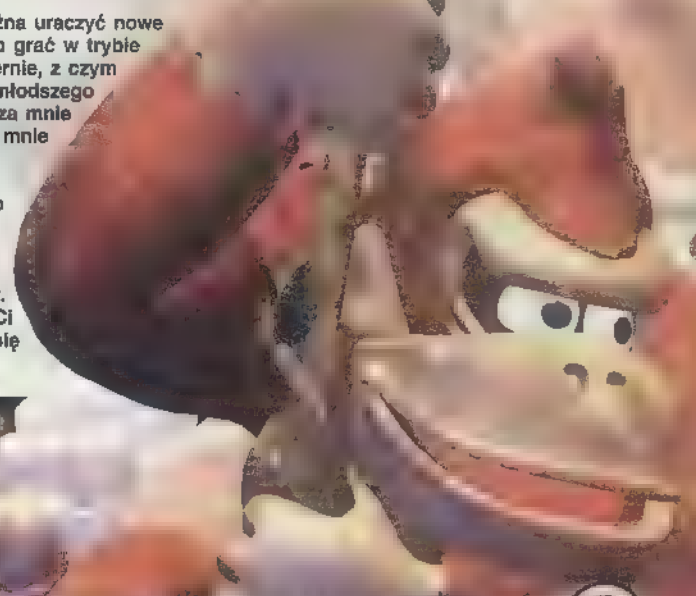
Może i kiedyś S. SMASH BROS. do mnie przemawiało, ale od tego czasu obalłem sporo browca i ukończyłem multum gier. Główny zarzut, jaki przedstawiam przeciwko MELEE, to nadmierna zadyma, pozbawiająca możliwości podejmowania przemyślanych kroków. Ot, nie ma czasu na myślenie, gdyż na ekranie dzieje się "za dużo" i za szybko. Owszem, początkowo takie podejście do tematu dofightingu kręci (rozpierzducha na maksa!), jednak po upływie godziny Gracz zastanawia się, o co tu właściwie biega i wyciąga wnioski: "napierdziałam po klawiszach jak osioł, a efektów brak". Gdzie tkwi haczyk? MELEE przeznaczone jest dla sentymentalnych zblźrów, co to siedząc na nocniku

"Ekipa Mariana" wspólnie obija sobie buzie po raz wtóry. Nie wiedzieć czemu, nikt z jej członków nie wziął udziału w konkursie "Wykrzyw Ryj". A niech to!

szarpał w Mariana. Szczerze powiedziawszy, wali mnie fakt, że w MELEE można uraczyć nowe gacie Linka, czapkę hydraulika z pomponem, ew. policzyć wąsy Pikachu lub grać w trybie Slow Motion. Odtwórczość na najwyższym poziomie denerwuje mnie niezmiernie, z czym się nie kryję. Z drugiej strony - w moim odczuciu gra przeznaczona jest dla młodszego odbiorcy, nie wymagającego kombinowania. W tym przeświadczeniu utwierdza mnie jeden z bossów: ogromna rękawiczka próbująca ślać spustoszenie pstrykając mnie w nos. Geez!

Podsumowując, nie mogę orzec, iż MELEE to produkt słaby, lecz daleko mu do multiplayerowych kosiorów pokroju BOMBERMANA lub TEAM BUDDIES (PSX). Z zabawy największą radochę będą mieć HARDkorowi fani Mariana, Pikachu, Kirby'ego i innych "lizaków" (łącznie 25 postaci). MELEE jest zdecydowanie pozycją przeznaczoną do zabawy wieloosobowej, toteż nie nastawiaj się na ew. cloranie w pojedynkę. Tłuczenie komputerowych obiboków szybko wyjdzie Ci bokiem, a zbieranie bonusów w "galerii" (figurki i inne bzdety) - nie będę się wypowiadać. □

Grafika jest bardzo nieźła, ale przykład jednego z bardziej kolorowych poziomów - robiących pozytywnie wrażenie.



Po lewej str. tak wygląda "ryb platformowy" - skakasz po platformach jak w klasycznym Super Mario Bros., aby po debiucie do areny rozpocząć naparzątkę...

WERDYKT					HIV	
NINTENDO MULTIPLAYEROWA						
GRYwalNOŚC.	10					
	8					
	6					
	4					
	2					
		GODZINA	DZEN	TYDZIEŃ	MESAC	
PLUSY			MINUSY			
▲ DLA FANÓW 'N'			▼ ALE CHAOTYCZNE			
▲ MARAN JNE ZŁOMY			▼ WTÓRNOŚĆ NA MAKSA			
▲ JEST "SZYBKÓ"			▼ CZY TO JESZCZE KOGOŚ BAWI			
OCENY: LOK 6 KŁOT 6 DZIAŁ 6 TEAM 666						

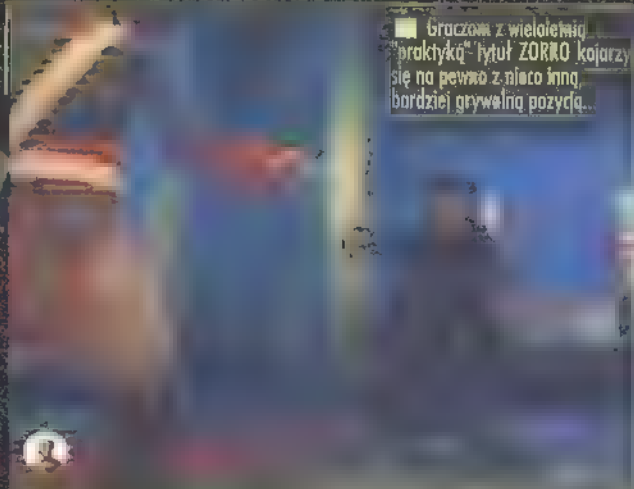
Z

TELL TAIL OF ZORRO

W repertuarze przygodowych bohaterów takich jak Indiana Jones czy James Bond, Zorro wydaje się być nieco bardziej "ludzki". Nie posiada on dyspozycji jedynej wielkiej siły ani nie strasza wścieczonymi potworami. Jako Tequila, a i to z obowiązkową szczyptą soli i cytryny, dawno temu powstało kilka gier z zamaskowanym hiszpanem (np. Zorro i Zorro 2), jednakże długo musiał on czekać na występ na ekranie komputerowym. W końcu jednak mamy "wznowienie" Zorrego (w tym przypadku jako RAPPER, to jak najbardziej).

Wojownik Vindelino naszego bohatera w niebezpiecznym podróży, który ma jako swojego przeciwnika walczyć z władzą Napoléona. W miasteczku, w którym mieszka Zorro, pojawia się nowy namiestnik - kapitan Fuertes. Jego przyjazd porusza całą lawinę zdarzeń, a odziany w czerni obrońca uciskniętych bynajmniej nie ma zamiaru błąd z boku.

Na pierwszy rzut oka SHADOW OF ZORRO to rozgrywka rodem z MGS-a w kompilacji z klimatem znanym z TENCHI. W grze mamy do wyboru trzy postacie: Zorrego, który jest postacią, którą można było grać w poprzednich częściach, a także jego brata i siostrę. Zorro jest postacią, która ma być bardziej grywalną postacią.



■ Gracze z wieloletnią "praktyką" tytuł ZORRO kochają się na pewno z nieco inną, bardziej grywalną pozycją.

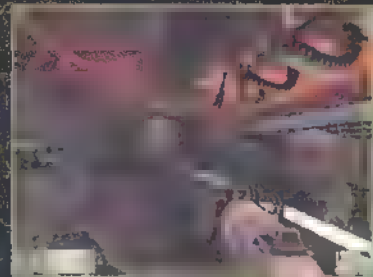
PARAPPY (HIV: OTE?)

KOSO	
IN UTERO	PRZYGOŁOWA
PLUS	MINUS
OCENA	

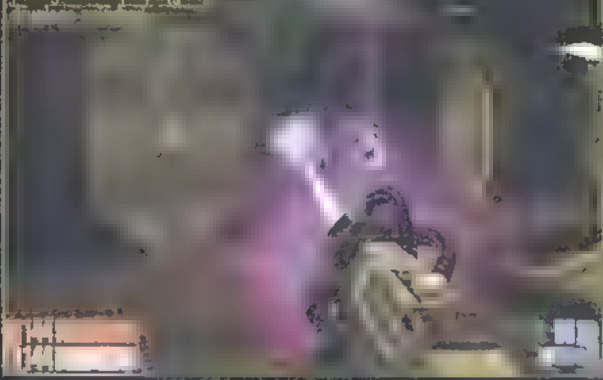
ELITE FORCE

To mówisz, że gdybyś nie miał czasu na choroby - byłoby super? Stary, pomyśl nie tylko o czasie, bo ja i indy tupałem mamy tuż przed sobą, a nie wiem, czy nie leży, a mał rósł. Wtedy (ja potrzebuję trochę czasu, a nie wiem, czy nie leży, a mał rósł). Tak samo przedstawia się sprawa z grami... Sytuacja, kiedy wychodził sam dopracowany historyk, tylko pozornie, wszystkich by uszczęśliwił - rozpracowany Gracze (ja jednak ożenił się tylko z tego wybitne tytuły, a developerzy zaczęli wyrażać ten, aby wybrać się ponad ten powołany, bardzo dobry poziom... Dlatego wychodził tyle czasu, dlatego wyszedł właśnie STAR TRAK.

VOYAGER: ELITE FORCE na PS2 - abyś docenił inne, choć też nie bez wad, produkcje! Uff, a teraz poproszę troszeczkę do kubeczka - chlup! Jedziemy dalej!



■ Graniczym specjalnymi skł. nie wyróżnia; a jej dzwiny klima jednego z Was przyciągnę!



MYSZAK	
MAJESCO INC	STRZELANINA
PLUS	MINUS
OCENA	



Virtua Fighter 4



NA KOLANACH! Niebiosa rozstąpiły się przy akompaniamencie huków gromów i na domową platformę, Czekoladkę, ukochaną, zsiadło dzieło boskiego AM2. To już prawie 9 lat minęło, kiedy nastąpiło objawienie i pierwsza trójwymiarowa bijatyka zaistniała na ekranie telewizyjnym, pozyskując z miejsca rzeszę fanów i fanatyków. Upłynęło dziewięć lat - i oto właśnie teraz nadeszła najnowsza odsłona słynnego turnieju. Panie i Panowie, mam zaszczyt przedstawić Wam najnowszą, czwartą część jednego z najbardziej kulturowych tytułów w historii gier komputerowych - VIRTUA FIGHTER!!!

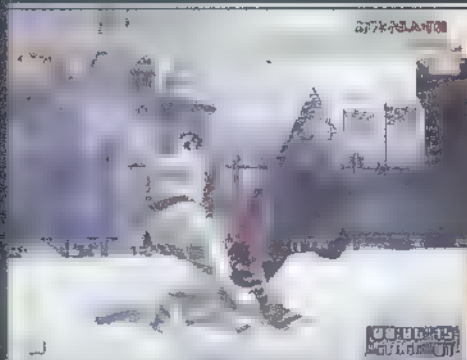
Większość miłośników tej kultowej serii, stworzonej przez AM2, typowała do tej pory jej drugą część jako najlepszą. "Trójka", pomimo znakomitej jak na owe czasy grafiki, nieco rozczarowała, m.in. z powodu udziwnionych, nieregularnych aren, nieco zmienionej rozgrywki, a także nieprawej konwersji na Dreamcasta; odpowiedziały za to team m.in. wspaniałomyślnie nie udostępnił klasycznego trybu "Versus" - by poszpilić w dwie osoby, wymagało było odpalenia trybu Arcade dla jednego Gracza, a przeciwnik musiał się za każdym razem dołączać. Uwagi Graczy jednak nie przeszły twórcom koło uszu, wziął je pod uwagę przy tworzeniu VF4... Opatrznością nad pracami przy produkcji najnowszej części były zapewnienia samego mistrza Yu Suzuki o powrocie do korzeni. VF4 miała być sequelem nie VF3, lecz właśnie VF2.

SEGA wypadła z walki na rynku konsol i zajęła się tym, co robi najlepiej - grami. I tylko dlatego maszyna SONY otrzymała efekt pracy jednego z jej najlepszych teamów developerskich - AM2.





■ Na pewno któraś zalegała polacie śniegu, które można wzbijać kopniakami... Widzisz że Kido? One też wirują.



WALKA SIĘ ROZPOCZYNA

Zwyczajnie trzeciego turnieju okazuje się Kage-Maru. Do czwartej odsłony przystępujemy razem z wojownikami (plus bonusowo Durali) - tutaj VF4 odchodzi od niezmiennej reguły. Do tej pory obowiązywała w serii taka zasada: odnośnie występujących zawodników, za każdą nową część dodawano do znanego składu dwie nowe postacie. Tym razem jednak pozegnaliśmy jednego fightersa, debiutującego w VF3 wojownika sumo Taka-Arahi, gdyż okazał się być niezbyt popularną postacią wśród Graczy. Oczywiście zostały dwie nowe postacie: Lei-Fei, czyli mnich polujący na zwycięzcę pierwszego turnieju - Liu Chingta (choć do zabójstwa używanie stylu walki zakazanego w starożytnych Chinach), oraz Vanessa Lewis - świetnie zbudowana, bardzo kształtna (wymiary 93/57/93), urodziwa szkołarka o długich, śluzowych włosach i zielonych oczach, która przystępuje do turnieju pełnić funkcję ochroniarza słodkiej Jacky'ego, jednocześnie poszukując

Nowe twarze

■ Debiutanci: Lei-Fei oraz Vanessa Lewis. To jak walczą mnich przywołuje przed oczami fragmenty filmów rodem z Hong Kongu - po prostu coś pięknego! Laska zaś, którą cieleńskimi paskami było wymierzana okładała, tutaj sobie drogą tekami. Kolamami!



zemsty na mordercy pewnego człowieka, który kiedyś uratował Vanessę ze szponów organizacji J6 (odpowiedzialnej za "pranie mózgu" Sarah Bryant i stworzenie Durali). Obydwie debiutujące postacie to całiny strzał w dziesiątkę!!! Wprost idealnie wkomponowują się w klimat gry! Lei-Fei, mnich rodem z klasztoru Shao-Lin szeleje w trakcie walki z czterema różnymi, niezmiernie klimatycznie wyglądającymi postawami, Vanessa zaś z miejsca przebiła się swymi umięśnionymi nogami oraz potężnie wyglądającymi

MOJE TRZY GROSZE

"Szewc" przyszedł do miłej i miłej...
WARTUA MCHTER (McChowar VF 3) to była...
Szybka, piękna, grywalna - bardzo "lekkie", a zarazem mądrą. Kiedyś znalazła...
na coś dla siebie. VF to coś zupełnie innego niż...
HEKKEK. więc albo ją pomóż albo rzucić w...
kot. Ja to mówię, Szcior, ten...
nie wiem...
KCNa, który...
nie "Kac..."
tak...
Szcior

9+



■ Dziadek Shun ma wspomniane hobby: płeć i DOŻYŁ 90 LAT! A jak bije!



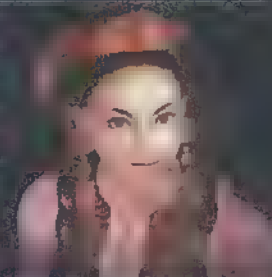
■ Obraz rodziny patologicznej: pijacki ojciec, bójki, bije kobiety!

Walki toczą się na kwadratowych arenach. Część z nich otoczona jest ścianami, które umożliwiają wall combos. Wśród nich możemy wyróżnić takie, na których można zniszczyć ogrodzenie i wygrać przez RING OUT.

spodzianek. Na początek - swolistego
do, arcade'owego Vfnatu (patrz pop
rty identyfikacyjne) oraz automat
my zawodnika i nadawcy mu imię), ki
rybach: dla niej Indywiduamie aplos
pranych/przegranych walk itp. Co je
nadawcy otrzymywać różne dodatki
stad: wybrać kolory różnych części u
słody - katusze, okulary, włosy, i
my, nasad, czy nawet zwierzątki na
szczególną jednak uwagę zasługui

Wszystkie odgłosy roweru - dzwonek, przerzutki, pedałowanie, przebiegnięcia przez postacie, okrzyki, sapnięcia itd. - to pierwsza klasa

W4 ma do zaoferowania d...
...e lepsze wzięte z brzo...
...wzrost...
...przewagę nad...
...nnych trybów (trzeba od razu podkreślić, że nawet zwykłe opci...
...reninowa jest dopasowa...
...symulacji mamy tutaj kilka me...
...odżu odwzorowanie...
...odnie "Kacik bijaty...
...Tworzymy postać (ozna...
...ra później możemy grać...
...lane są statystyki, czy...
...nak lepsze...
...pozwalać na zmianę wyglą...
...rania, dołożyć skóra...
...czyli, kapelusze, inne tryb...
...nieniu; jest tego MASA...
...tryb kumita, czyli swolna



Rechts: unter: einen kumare in VFA ist dunkelrot

■ "Styszałem, że Akira ginie po czwartej planszy - więc ocena '4+!'" - rzekł Shiva:



00'54"00
STAGE 02

Wspaniałość VF4 zdążyła już rozpętać burzę w Redakcji, która z pewnością niedługo ogranie całą Polskę. Czyżby wyszła gra detronizująca TEKKENa?

Wariacja nr. Survivalu, w którym mierzymy się z różnymi postaciami rodem z VFnetu: każda ma swoją statystykę i charakterystyczny wygląd. Spodziewaj się więc tam różnych przebiezańców, takich jak np. Lion w kasku motocyklisty, czy Akira z kaskiem bokserkim na głowie (niedawno walczyłem z Lauem posiadającym ogromną sztuczną głowę na karku). Mamy jeszcze niepozorny, ale niezwykle rażąco dodatek - REPLAY: możemy nagrać każdą walkę na karcie pamięci, a później odczytać z wykorzystaniem dobrodziejstw stop klatki i slow-motion. I na koniec największa ciekawostka: A.I. SYSTEM. Analogicznie do podanej wyżej metody tworzymy zawodnika - jednak nie nam przyjdzie nim sterować: to będzie nasz podopieczny, którego w "Sparring" będziemy mogli nauczyć ciosów, zagran i zachowań, a następnie będziemy mogli wystawić do walk w innych trybach (by np. w Kumite zdobyć nowe przedmioty), cały czas kontynuując naukę. W prosty sposób, naciskając "X" albo "O", w trakcie walki dajesz znać swemu podopiecznemu, czy jego zachowanie jest dobre, czy też robi głupoty. Możemy też nagrywać Replays z jego udziałem, by następnie wspólnie je analizować (tzn. znów wskazujesz, co było dobre, a co nie za bardzo). Niezłe nagle! I oryginalne!



■ Vanessa zajęła się Wolfem... Ten jest zupełnie wykończony (stąd to "EXCELLENT")

THE MATRIX HAS YOU!!!

No, moi drodzy - VF4 PRZYWALIŁA MOCNO. Ta gra to nie mało, jak MEGA ADVANCED VIRTUA FIGHTER 2 SUPER DELUXE!!! Nie tylko oprawa, ale przede wszystkim rozbudowanie i sporo nowości w systemie walki! O nowych postaciach co nieco wspominałem; dodam jeszcze, iż starym wojownikom dodano cholernie dużo nowych ciosów oraz zagran i na każdą postać przypada ich teraz ogromna ilość. Długo się też odczuć, że autorom cholernie do gustu przypadło umożliwianie zmian postawy, z których wyprowadzać można nowe ciosy; co powiecie na przykład o Flamingo? Trzeba przyznać, że całkiem sporo grupka walczyków ma możliwość przechodzenia w różne postawy - szczególnie jednak mówione w opisie do VF4, który wkrótce wystartuje na łamach PE. Tymczasem przy pewnikach w systemie: doszły nowe rodzaje wstawiania z głębi oraz Rolki, wywołano znany z VF3 przyskoczyć evade - zamiast tego mamy coś podobnego do Flow, nawiązującego do SOUL CALIBURa i system Side Steppinga

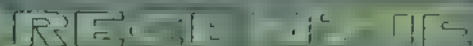
MOJE TRZY GROSZE

Narazem: SENA spowita prawie Wszystkie (konwersja) obliczenia i Instalacji rowinoczną grę. Jest szybka, wygodna i technicznie (ciężko znaleźć lub znaleźć zagrać); i chociaż animacja zawodników nie podkładać BBS ich TK4 (z grafiką podobną), to pojawiają się tak karłowate, że aż brzydzi. Połowa ni wspaniałych, rozbudowanych zagran i ich dają ogromną satysfakcję i możliwość kombinowania strategii. Widać do tego dwa nowe, świetne opracowane postacie - i już możecie konkurować dla TK4. Wyeliminowane większość kłopotów systemowych i opracowane nad skutecznością iekawszych technik. Niestety w przeciwieństwie do VF4, który zagrał iedzący reversalami na odpowiednim ataku. Bardzo rozbudowane też garnitur postaw - wszystkie to wpływa na bardzo pozytywny obraz czwartej części VF. Jakies minusy? Derszem - Sarah ma niekiedy tryk, a Pal jest brzydki; Ale, czy może być w desenie, albowiem bądź która eksponuje na zblizowaniach mogą zniszczyć taką historię i wywołano? Może zdmieć ale!

9

Murci





DO MNIE W CZTERY STRONY ŚWIATA, 1000 zł

[illegible]

1

7

10

ROBOT WARLORDS

A zapowiadało się tak dobrze... Niestety, sposób rozgrywania misji potrafi zniechęcić nawet bardzo napalonego Gracza.

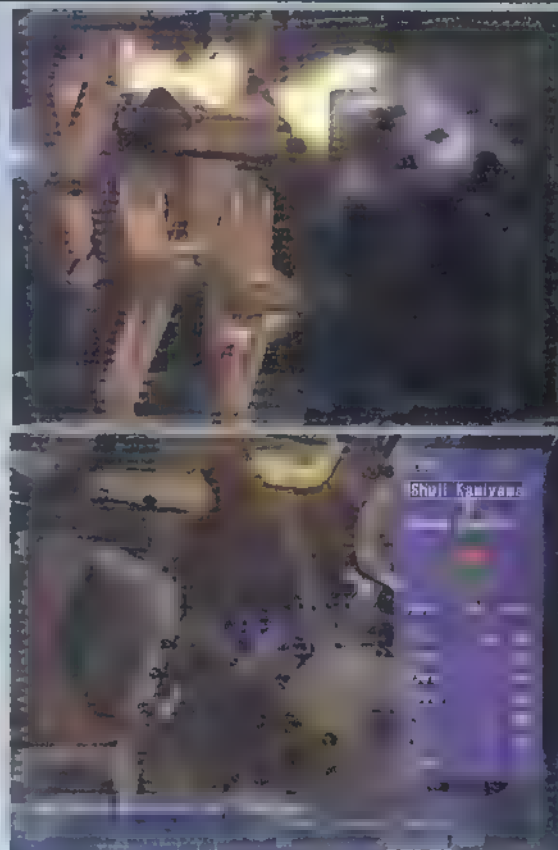
2000 r. opętał mnie straszliwie pewien szczególny tytuł: FRONT MISSION 3 - strategia turowa z elementami RPG, w której w rolach głównych występowały diuchy. Nawet dziś na samo wspomnienie owego hitu wykakuję mi śmiech na twarzy, a w myślach przewijają się obrazy z różnych bitew. Jednym z moich marzeń było to, by na PS2 ukazał się jakiś następca tej doskonałej gry, znacznie rozbudowany, z wysmienitą oprawą graficzną. Wyżwanie spełnienia tego marzenia podjął ROBOT WARLORDS. Czy podoła?

Na wstępie należy się jedno wyjaśnienie: RW to nie jest zupełnie nowy tytuł - tą nazwą wyszło w Stanach i Europie nic innego, jak VELVET FILE (jeden z najwcześniejszych gier na Czekoladkę). Akcja ma miejsce w 2002 roku, w Japonii przeprowadzany jest zamach stanu, a Ty startujesz po stronie obecnego prezydenta wplątując się w wielką aferę polityczną.

Za pomocą oddziału mechów - tutaj określanych mianem "Bullet" - przyjdzie Ci wykonywać szereg misji powiązanych linją fabularną. Masz do dyspozycji różnych pilotów (od których uzależnione są takie wartości, jak ilość punktów HP, atak, obrona, prędkość, zasięg ruchu) oraz różne rodzaje mechów, którym możesz wybierać kolory i nadawać imiona, a przede wszystkim - dobierać uzbrojenie, składać z różnych części (korpus, ramiona, nogi) i instalować moduły umożliwiające techniki specjalne (np. unik, zwiększenie celności przy przechwytywaniu celu itd.). Niestety, interfejs oraz sposób prowadzenia akcji, a także poruszanie się mechami rozwiązane są niezbyt przyjaźnie dla Gracza i potrafią z początku nawet odstraszyć od tego tytułu (choćby przemieszczanie kursora - geeszi). Obraz esencji gry, misji bojowych, jest bardzo estetyczny, szczegółowy, dopieszczony różnymi elementami dekoracyjnymi, np. na wieżowcach umieszczone są neony, w miastach są autobusy, samochody (widać nawet sygnalizację świetlną), czy nawet dźwięki ze zniszczonych pojazdów unosi się dym, w lasach są różne rodzaje drzew itd. Abyś mógł naćleszyć swe oczy, autorzy umożliwili Ci skokowe obracanie kamery, a także robienie zoomów. Każde zaś posunięcie, atak, akcja podejmowane przez którykolwiek pojazd na planszy obrazowane są wstawkami, na których to w pełnej okazałości, z różnych ujęć prezentowane są te potężne, zlonące ogniem, kroczące maszyny. Wygląda to, owszem, całkiem ładnie, ale jest cho-ler-nie woo-ooo-ooo-lne - z pewnością błyskawicznie wyłączysz te podglądy ruchów (na szczęście jest taka opcja). Co pozostaje wtedy? Nic tylko czytanie raportów z podjętych przez mecha akcji, co

wielce zabawne z pewnością nie jest - sposób w jaki było to prezentowane w FM3 jest o niebiosa lepszy!

Oprócz standardowego trybu "Story", masz też możliwość odpalenia walki dla dwóch Graczy! Świetny, naprawdę znakomity pomysł, gorzej z jego realizacją - możliwości masz bardzo ograniczone i po rozegraniu kilku walk z pewnością porzucisz pomysł szarpania w RW we dwojkę. Zresztą wątplę, czy gra specjalnie przykuje Twoją uwagę: sposób rozwiązywania walk rozłożył ten naprawdę dobrze zapowiadający się tytuł. A szkoda to wielka, gdyż o FM4, czy też podobnych grach, na razie nikt nie słyszał...



WERDYKT		KALI
MIDAS		STRATEGICZNA
GRYWALNOŚĆ	10 9 8 7 6 5 4 3 2	16
PLUSY	MINUSY	
MISJE	STATYSTYKI	STEROWANIE
SYSTEM ROZGRYWKI		OCENY
NOSNIK CD		5

WIZARDRY

TALE OF THE FORSAKEN LAND

O niedawnym BALDUR'S GATE nadeszła pora na kolejną pozycję, związaną swym tytułem z rynektem gier na PC, i chociaż w jej przypadku mówić należy bardziej o japońskim-konsolewym nurcie WIZARDRY (bo o tej grze mowa), to jednak dziedzictwo zobowiązuje. W każdym razie "Opowieść o Opuszczonym Łądzle" jest pierwszym "zangielszczonym" szpitem z japońskiego odłamu tej serii.

Jeśli główna seria ewoluowała na przestrzeni lat, tak "pesadwójkowa" wersja zdaje się nawiązywać do tradycji z zamierzchłych czasów, gdyż prezentuje nic innego, jak klasyczną "labiryntówkę". Otóż pewnego razu nad kwitnącą metropolią Duhan rozbiły się choćby supernowa i dorobek wielu pokoleń leży w gruzach, zaś jakby dla uzupełnienia strat, pod ruinami miasta utworzył się pelen potworów i skarbów labirynt, do którego edną zaczęły ściągać rzesze rządnych przygód awanturników. Dokulał się tutaj również nasz główny bohater - przedstawiciel jednej z dwóch płci pięciu ras, trzech profesji (początkowych) oraz wybranej moralności, by powitany przez jakiegos upiorną zaczął zbierać drużynę i penetrować ponure lochy. Nic bardziej klasycznego, jeśli oczywiście chodzi o klasykę rynku pacetowego.

Pierwszy kontakt z WIZARDRY TOTFL nie nastraja optymistycznie - przede wszystkim nie widać tu mocy PS2. Mamy tylko jedno miasto, w którym dostępnych jest zaledwie kilka kluczowych budowli (bar, sklep, świątynia itp.), a labirynt co prawda wygląda znośnie, lecz poruszanie się po nim (widok z oczu) polega na przesuwaniu się z jednego domyślnego kwadratu podłogi na drugi. Przeciwnicy są co prawda widoczni, lecz ukazują nam się jedynie pod postacią mglistych kształtów i dopiero po przejściu na osobny teren walki dowiadujemy się, komu musimy wklepać Gwoździem zaś (do trumny?) tego programu są spotykane postacie, które ukazywane są jako statyczne rysunki prezentujące dziwaczny styl graficzny, który może, choć nie musi przypaść do gustu. Jak widać forma tego eRPeGa najwyraźniej została potraktowana symbolicznie, choć pod względem udźwiękowienia prezentuje wysoki poziom (a i nie jest bez smaczków - zombiaki rulez!). Jak więc przedstawia się sprawa treści? Spędziliśmy przy tej grze dobrych kilkanaście godzin stwierdzić muszę, że mamy tu do czynienia niemal z czystą "tekstówką", gdyż będąc świadkami jakichś wydarzeń (a jest ich niemało), jedynie śledzimy tekst opisywający nie tylko to, co dana postać mówi, lecz również co w danej chwili robi. Nie powiem, żeby to nie miało swojego uroku, a nawet wprost przeciwnie, zwłaszcza że niektóre wypowiedzi są pikantne, a sytuacje dobrze opisane, lecz spoglądając choćby w stronę FFX... No cóż - nie jest to ani DVD, ani produkcja SQUARE. W każdym razie tak przedstawione przeczesywanie labiryntów, rozwalanie stworów i przewijanie ton tekstu mimo wszystko może wciągnąć, zwłaszcza Graczy znudzonych podobnymi do siebie, innymi japońskimi produkcjami. A jeśli już wspomnieliśmy o walkach, to pominiąć nie mogę jednej istotnej rzeczy - dobrze zaprojektowanego systemu tej pozycji. Co prawda stanowi on hybrydę starego D&D, lecz został wzbogacony przez szereg pomysłowych dodatków - przede wszystkim tworzenie czarów ze znajdujących w labiryncie surowców oraz wykonywanie specjalnych manewrów taktycznych (przez określone postacie w drużynie), zwanych tu Allied Actions. Ich opanowanie staje się rzeczą konieczną w późniejszej fazie gry, gdyż daje to bohaterom sporą przewagę na polu walki, zaś same AA są ściśle związane ze stanem zaufania w drużynę (Trust System), który kształtuje się bezpośrednio wskutek naszych poczynań.

TALE OF THE FORSAKEN LAND jest zarówno eRPeGiem klasycznym (zwłaszcza jeśli chodzi o serię Wizardry), jak i unikalnym (jeśli chodzi o anglojęzyczny rynek konsolowy), dlatego trafić może zarówno do spragnionych tego typu klasyki, jak i łaknących czegoś odmiennego od dotychczasowych pozycji. Nie jest to co prawda majstersztyk i dużo mu do tego brakuje, lecz gra warta jest dłuższego "obcenięcia", zwłaszcza że walory swe ujawnia dopiero po pewnym czasie.

Ta mieszanka klasycznej "labiryntówki" i "zombiaków" klimacik, a i pod względem rozwiązań... Szkoda tylko, że zdominowana jest przez kieprną formę.

NOB TRZY CROSKI

6

recenzja HUNCEMAN



WERYDYKT		STAR	
ATLUS		KPG	
GRYWALNOŚĆ	10	10	10
PLUSY	MINUSY	PLUSY	MINUSY
▲ K. MAT	▼ TOPORNOŚĆ	▲ K. MAT	▼ TOPORNOŚĆ
▲ SYSTEM	▼ JEDNOSTAJNOŚĆ	▲ SYSTEM	▼ JEDNOSTAJNOŚĆ
OCENY		NOSNIK CD	



W przeciągu jednego "sezonu" POLYPHONY uracza nas dwoma tytułami spod znaku GRAN TURISMO!

Chęć przedstawienia nowych pomysłów i Concept(i)-cji w serii, czy też "wyciągacz kasy" na fali popularności? To okaże się w praniu. Zaczynamy...

uż w parę miesięcy po tokijskiej premierze najnowszych wynalazków w dziedzinie motoryzacji, POLYPHONY wydało na rynek japoński GRAN TURISMO CONCEPT, tym samym pozwalając nam pośmiąć w wirtualnej rzeczywistości modelami aut, które być może nigdy nie wejdą do seryjnej produkcji. Oczywiście nie mogłem tego faktu zbagatelizować i czym prędzej zamówiłem stosowny egzemplarz gry, tym bardziej, że salon w Detroit już się odbył a w eterze cisza. Nic na dziś dzień nie słychać o wersji amerykańskiej, co źle wróży nam - Europejczykom - w temacie oczekiwań na wersję PAL (może coś się zmieni po salonie w Genewie).

Po odpaleniu szpila naszym oczom ukazuje się menu przypominające to z GRAN TURISMO 3, ale w bardziej relaksującej kolorystyce - niebieskawej. Na tym etapie - jedyne co się zmieniło, to brak trybów GT i Arcade, w zamian mamy swojsko brzmiące Game Start. Dla spóźnialskich, którzy jeszcze nie kupili GT3 (a są tacy?) umieszczono sekwencję filmową GT3 do obłokania (trailer - wyj. HiV'a), reszta opcji bez zmian. Po wejściu w Game Start

dostępne są tryby: Course License (o którym niżej), Single Race (aby go uaktywnić musimy zaliczyć minimum jedną trasę "na brąz" w licencjach, z tym że będziemy mogli się po niej tylko poruszać - warto zatem od razu zaliczyć wszystkie licencje), 2 Player Battle, Free Run (tutaj poprawiamy rekordy na trasach), Game Status (w tej opcji sprawdzamy - w miarę przechodzenia gry - ile procent zaliczyliśmy, jakie trasy i samochody zostały odblokowane, a także, klikając na ikonę samochodu, dowiedzieć się coś więcej o specyfikacji danego modelu), Link Battle. (...) Course License - po dostaniu się "do środka" widzimy szereg tras, a dokładnie: 5 + 5 "odwrotnych". Wziąwszy pierwszą z brzegu, za zadanie mamy przejechać jedno okrążenie na danym torze, oczywiście przyporządkowanym samochodem, i zmieścić się w określonym czasie. Motyw z pucharami też został - od zacięcia Gracza zależy w jakich kolorach je zdobędzie.

Co nowego...? Przed przystąpieniem do biegu możemy wybrać jedną z dwóch opcji: pierwsza - czy chcemy, aby w czasie zdawania licencji towarzyszył nam "pilot" (w tej roli Nissan GT-R 34 LM posiadający bajeranckiego "koguta"); który jedzie optymalnym torem, oscylującym w granicach "ziółka" (co może pomóc początkującym w wyczajeniu toru jazdy, lecz zaawansowanym będzie on tylko przeszkodzął - nie jest to "duch", a co za tym idzie - możemy się lekko na nim przyblokować tracąc cenne sekundy); druga - standardowa, czyli tylko Twoje umiejętności i walka z czasem. W trakcie zdawania licencji nie musimy już tak rygorystycznie przestrzegać toru jazdy, można wyjechać całym samochodem na pobocze lub uderzyć z impe-



MOJE TRZY GROSZE

Tak się robi: wciśnij klawisz "Start" i... w menu wyznaczaj Gracza do kupia! Tak...? A to się zgina!!! Stawiamy odratunek Ci imponuje logo "Mission Packa" za ciężką kłopotę - w moim przypadku powinien być dodawany za symbolizującą opiekę do zalegających na półkach sklepowych kół GT3, or sim. Jakże miło wrócić bry "Monopolyma", jakże można ziewać z dziesiątkami PODOB, doklewać się zoomami itd. Ale nie dajmy się nabrać w bułkę (koszmary!!!) Co innego, że za Tętyś SMC zainstalujemy - i to sta się jasne, jednak nie bójmy się! Jeśli gra trafi do Europe (nazwa...), niechaj ugniają się za nią jedynie WYJĄTKOWE nagrania odczytów wirtualnych wyścigów. (...) Mimo wszystko należy pamiętać, że poza tym, model i model, wciąż są nierozdzielne.



tem w bandę, co nie skończy się faulem. Następny pozytywny obrazek to przyznanie nagrody w postaci bonusowej bryki za zdanie licencji "na brąz"; oczywiście za "złotko" też otrzymujemy samochód, co daje dwa bonusy za licencję! Po zdaniu wszystkich licencji można wziąć się za jazdę w Single Race. Zaczynamy od wyboru kategorii, których jest pięć: Concept, New, Dream, Race, Dirt. W każdej z nich możemy znaleźć swojego ulubieńca. A jest z czego wybierać, bowiem w grze znalazło się 61 bryczek. Możemy tu znaleźć m.in. arcyciekawą Toyotę POD, która wyglądem nawiązuje do zastuszonego dla motoryzacji Citroena C5, w czasie jazdy wydającą dziwne dźwięki, z tyłu posiadającą "coś" podobnego do antenki, które to "coś" jest non stop w ruchu (wesół mlejski samochodzik!). Inne ciekawostki to Suzuki GSX-R i Honda Dualmote; ten pierwszy pojazd ekstra wygląda, stylizowany jest na samochodach wyścigowych lat 60., a drugi zasługuje na uwagę ze względu na rodzaj zasilania - w czasie jazdy mamy do dyspozycji wskaźnik naładowania akumulatora (działa to mniej więcej tak: trzymając gaz do dechy uchodzi z niego energia, puszczając go - powolutku się odnawia). Poza tym nowe modele i "concepty" firm Honda, Nissan, Mitsubishi, Toyota.

Po załatwieniu formalności (wybór samochodu, poziomu trudności) naszym oczom ukazują się trasy: Mid-Field, Tokyo R246, Tahiti Maze, Swiss Alps, Autumn Ring + "odwrócone". Doznania z jazdy i luknięć na trasy - grafika na poziomie znanym z GT3, wykonanie torów i obiektów to już standard do jakiego przyzwyczailo nas POLYPHONY na PS2. Trasy zostały przeniesione z GT3, co zaś tyczy się rodziny - Autumn Ring (no, wg mnie...) - ta trasa powstała wykonaniem: prześlicznie wyglądają illicie leżące na poboczu, unoszące się po przejeździe samochodu; to trzeba ujrzeć na własne oczy. Modele aut zostały wykonane jakby trochę lepiej, prawdopodobnie dlatego właśnie w czasie oglądania Replayów można zoomować obraz na brykę o około 100% (przytrzymując "trójkę"; ta opcja była dostępna w demo GT3, ale tylko przy wyborze samochodu, w pełnej wersji gry została usunięta - przy zoomowaniu ujawniały się zębki na bryczkach) (a i gdzieś tam fatal-

Oto wielki smaczek - bura Suzuki pozbawiona dachu. Za "kółkiem" siedzi kierowca, widać... (Suzuki GSX-R 1000)

ne tekstury - dop. HIV'a).

No i najważniejsze - model jazdy jest trochę lepiej wyważony, poza tym nie zauważyłem aby obiekty się dorysowywały na horyzoncie, co było widoczne w GT3. Wady: brak drugiego widoku zewnętrznego, jak i niemożność zmiany oleju w samochodzie po przejechaniu paru set kilometrów. Dla majsterkowiczów przewidziano manipulację w ustawieniach auta, mimo to zabrakło regulacji tłumienia zwrotnego oraz indywidualnego ustawienia przełożeń skrzyni biegów (można ustawić jedynie maksymalną prędkość). Jest też wybór opon, które nie występują w tak pokaźnej liczbie jak w GT3. Aha, zabrakło możliwości dokupienia części... Bo i z czego, skoro za wygrany wyścig nie otrzymujemy kasy...? Wiele osób, które wędą w posiadanie CONCEPTa na pewno dziwi fakt, iż po przejściu trybu Normal dostaną bonus w postaci Save'a, którego można wgrać na stan gry GT3. Co dalej ów Save? Przede wszystkim okragły 1.000.000.000 kredytów w GT3 (z taką kasą będzie łatwo na początku), a także zdane wszystkie licencje "na brąz" i prawie 10% gry zaliczonej - żyć, nie umierać! Jest jednak pewien skrzopu: aby wykorzystać dobrodziejstwa tego Save'a należy posiadać GT3 w wersji japońskiej, o co w naszym kraju bardzo ciężko (warto szukać choćby dlatego, że jest to jedyna wersja w której występuje Diabło).

GT CONCEPT można fyknąć w jedno popołudnie, więc grę należy traktować jako dodatek do GT3. Ale cholernie grywalny dodatek, który ja jeszcze długo będę katował, poprawiając czasy na licencjach i rekordy na trasach[...] Bez oceny. □ [Artur Celes]



Po lewej: zoomy na Replayach "dają radę", Toyota GSR kopie zęby! (...) U góry: waga Autumn Ring, znana z GT3, a także zabrakło w GT3, teraz nawraca - z czytelnik. Dziwna licja na poboczu, z... (Suzuki GSX-R 1000)



■ Akcja dzieje się tak w powietrzu, jak i na lądzie, więc autorzy MUSIELI postarać się o to, by sceny i jednostki były bardzo starannie wykonane i obłożone wysokiej klasy teksturami - tu nie jest tak, jak w AC4, że wyszłaś wyglądać jak "papier" tylko ze sporych wysokości.

NAZIEMNA WYŻYWKA

Coś w rodzaju misji wyprawowej w wyznaczonym miejscu, aby zabrakło na pokład jakiś pojazdów, który odtransportować w inne miejsce.



ROPSHIP UNITED PEACE FORCE, czyli bardzo długo oczekiwany twór SCE, strzelanina z naleciałościami symulatora lotu (choć nie tylko...). UNITED PEACE FORCE to organizacja militarna wyposażona w nowoczesny sprzęt, której zadaniem jest tępienie terroryzmu, narkotykowych karteli, tłumienie zapędów agresywnych dyktatorów i wszelkich macieśli (s)pokoju na świecie, a Ty jesteś pilotem służącym w jej szeregach. Akcja gry, czyli 4 kolejne kampanie (Północna Afryka, Kolumbia, Kazachstan, Chiny), ma miejsce w połowie naszego wieku, więc sprzęt służący do dewastacji jest nieco bardziej zaawansowany - to oznacza też, że nie spotkasz się ze znanymi zabawkami służącymi sianiu pożogi, lecz ze świetnie wyglądającymi wymysłami autorów

Przyjdzie Ci zasiąść za sterami różnych maszyn - i tutaj niespodzianka! Nie będą to jedynie te szalejące po niebie, ale także jeep (ma hamulec ręczny!), czy naziemne pojazdy bojowe, więc czeka Cię zróżnicowana rozrywka! Dość powiedzieć, że czasem przyjdzie Ci samemu operować wieżyczką strzelniczą, podczas gdy za kierownicą będzie odpowiedzialny inny żołnierz UPF (może być też na odwrót - ty kierujesz, komputer strzela); dostajesz w tym momencie do ręki dodatkowo bardzo przyjemnego shootera z celownikiem, w którym to lewą galką steruje się celownikiem, a prawą płynnie i szybko zoomuje, prując do żołnierzy, pojazdów naziemnych i helikopterów! Oczywiście zdecydowaną większość czasu spędzisz w pow.etrzu, wykonując bardzo rozbudowane zróżnicowane misje obejmujące takie elementy jak zwiad, desant, eskorta, rozpoznanie, ochrona, walka z wrogimi siłami powietrznymi i naziemnymi. Misje są po prostu przewspianiałe i bardzo ciekawe. Przykładowo opiszę jedną z nich: musisz najpierw osłaniać przed wrogimi samolotami szturmowymi brygadę pancerną UPF, która kieruje się do wrogiej bazy położonej przy tamie na

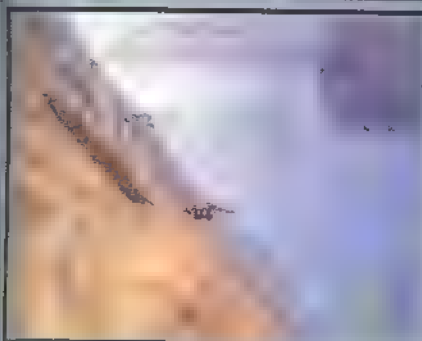
Tak wyśmienitych i różnorodnych misji nie ma żadna konkurencyjna gra! DROPSHIP deklaruje wszystko - czekają na nas nawet misje... szpiegowskie [C U In Kazachstan]!

rzece. W powietrzu są jeszcze myśliwce wroga, a także maszyny UPF. Po rozprawieniu się z nimi musisz wrócić do swojej bazy i wziąć na pokład specjalny pojazd, który odstawiś w pobliżu tamy - będziesz musiał osłaniać go przed siłami naziemnymi nim dotrze nad tamę, a w tym czasie samoloty UPF będą starały się związać walką nową. Wrogą eskadrę myśliwców (część z nich leci na Ciebie!). Gdy pojazd dotrze nad tamę, rozpocznie on skanowanie i wyznaczy niewrażliwe punkty tamy, które nasświetli laserem: Ty w tym czasie będziesz musiał udać się do swojej bazy po specjalne rakietki, którymi będziesz mógł zniszczyć zapórę. By zminimalizować szanse strącenia Cię przez obronę przeciwlotniczą, będziesz musiał z ogromną prędkością podlatywać do tamy kanionem, lockując i odpalając po kolei trzy rakietki w niewrażliwe punkty betonowej konstrukcji, które zostaną jednocześnie zdetonowane - jeżeli zdążysz to zrobić zanim zbliżające się posiłki wroga zniszczą pojazd nasświetlający Ci cele, tama zostanie rozwalona i woda zaleje ogromne plantacje kokainy, wyłączając jednego z narkotykowych bossów z obrotu. Heh - non stop mamy do czynienia z podobnie złożonymi zadaniami!

Jak pewnie już zauważyłeś, coś tutaj nie gra; nie dość, że samolot bojowy zabiera na pokład pojazd, to odstawią inne miejsce, bynajmniej nie będące lotniskiem. Powinieneś wiedzieć, że samoloty, którymi będziesz szalał nad pustyniami, ośnieżonymi górami, dżunglami i miastami, to specjalne maszyny typu "Dropship" - jeżeli znasz się co nieco



BA! Nieraz sam będziesz takowym pojazdem śmigającym po bezdrożach! Tutaj np. widać, jak szalejemy wozem bojowym po bazie przedwaka. Oczywiście, nie może to nam uciec płazem: wróg wysyła za nami swoje jednostki. Pozostaje więc oddać kierownicę w ręce towarzysza sterowanego przez konsolę i samemu zająć miejsce w wieżyczce strzelniczej, by przetrwać do zwycięstwa. No wiesz, skupiając się na osłonie winnych czterech liter



na militariach, to wyobraź sobie skrzyżowanie A/V 8B Harrier II z AC-130 Spectre.

Dropshipy są masywne, zdolne do przewożenia nawet czołgów, a jednocześnie doskonale sprawdzają się jako samoloty myśliwskie i szturmowe.

Do tego mogą latać w dwóch trybach: klasycznym, umożliwiającym przekraczanie prędkości 2 Ma, bądź też "hover", czyli tak jak samoloty VTOL (Vertical Take Off and Landing, innymi słowy - pionowzloty). Każda maszyna inaczej zachowuje się w powietrzu, wyraźnie daje się odczuć masę samolotu, a doskonale rozwiązane sterowanie pozwala czerpać wszystko, co najlepsze z niezmiennie dynamicznych akcji, w których bierzemy udział.

Oprawa graficzna stoi na wysokim poziomie. Animacja jest zawsze niezwykle



To jest dropship klasy "defender" - powolny i ciężki, dobrze opancerzony. Latając takim bydlakiem nie musisz obawiać się byle helikopterów - egzystencja tego terrorystycznego pomiotu uchwycenie w celowniku 20 sekundę daleko kosztuje.

plynna i szybka, tereny wyglądają znakomicie tak z bardzo małych, jak i ogromnych wysokości, a tekstury są naprawdę bardzo dobrej jakości. Dzięki naszym szaleństwom za sterami, niebo upiększają wyśmienicie prezentujące się wybuchy oraz smugi po samolotach i rakietach, same dropshipy zaś wzbudzają masę pyłu przy podchodzeniu do lądowania, co szczególnie widoczne jest w trakcie NIE-SA-MO-WI-TYCH Replayów, które możemy oglądać po zakończeniu misji - reżyseria i dynamika ujęć wspaniale podkreślają wszelkie walory estetyczne tej gry. Ucho pieści wspaniale dobrana muzyka w wykonaniu orkiestry symfonicznej, niesamowite odgłosy pracy silników, wybuchów, strzałów i świstów rakiet, a także znakomicie podłożone głosy innych pilotów i dowództwa dobiegające z radia

DROPSHIP: UPF to pierwsza klasa, jednym słowem. Grę nie tylko znakomicie wykonano i dopracowano, ale wpakowano też masę różnych niezmiernie atrakcyjnych patentów, mając na uwadze przede wszystkim grywalność. To jest jedna z tych gier, od których nie można się oderwać i powtórzyć się w kółko "jeszcze tylko

jeden raz" (o 6.00 nad ranem krzyk: "kufal!! Mam dzisiaj egzamin!!" - wypuszczanie takich gier w okresie sesji powinno być prawie zabronione!). Fabuła oraz niezwykle rozbudowane i ciekawe misje dostarczają prawdziwej rozkoszy - tutaj wyraźnie odczuwalne jest, że bierze się udział w dobrze opracowanej akcji interwencyjnej, że jest się na prawdziwym polu walki, na którym dane oddziały i jednostki wypełniają swoje zadania. Polecam, polecam i jeszcze raz polecam. WARTO BYŁO TYLKO CZekać NA TEN TYTUŁ!

Przez DROPSHIP nie oddatem projektu z Ekonomem na czas. To jest jedna z tych gier: "jeszcze tylko ostatni raz / tylko zobaczę początek następnej misji!".

DROPSHIP

UNITED PEACE FORCE

MOJE TRZY GROSZE

No nie! Toż właśnie oczekiwałem po nowej produkcji SONY - szkatułki z miniołkami dźwięku symulacji, w której hulający falami niebezpieczeństwa (są nawet pojazdy naziemne, a tych "hover" ról). Misje są różnorodne (m.in. odlatywanie, szpiegowanie, obrona czy wielomiarowa - walka w przestrzeniach), świetnie rozlegające sterowanie (na początku sprawiło mi mało problemów, bieżąca gra walczy z płynnością na czole, oraz nie-ograniczonymi możliwościami).

8

plakrini

WERDYKT		KALI	
SCEE		STRZELANINA	
GRYWALNOŚĆ:	10		
	8		
	6		
	4		
	2		
	0		
	GODZINA	DZIEŃ	TYDZEŃ MIESIĄC
PLUSY		MINUSY	
▲ WYSZUKANE M.S.E		▼ MOŻNA ZNALEŹĆ TYLKO NA SIĘ	
▲ REPLAYE JAK FILMY			
▲ ROZBUDOWANIE			
OCENY: RAQ 6, MYSZAQ 7, ŚCIEPA 7+ HIV 7+		NOSNIK - DVD	

RECENZJE

PlayStation 2

PaRappa The Rapper 2

What happened to
the traditional burgers?

- Dzień dobry, zastałem Jolkę?
- Niestety, wyszła na taras.
- Aaa, to ja dziękuję - postoję. Tum-tu-
rum-turu-rum...

Jest chudszy niż Norby, a mimo wszystko kręca się wokół niego tłumy łasek. Zaisie, interesujące... Zima ustąpiła, toteż postanowił wyleżeć z budy, zdjąć obrożę i... uśmiechnąć się.

dy w 1997 r. konsola PSX została zaatakowana przez grę PARAPPA THE RAPPER, w branży zawrzało. Za sprawą oryginalnie zaszerwowanej grafiki ("prasowanki" 2D w świecie 3D) supportującej nie mniej "dający radę" pomysły, SONY przez kilka miesięcy tkwiło na wokandzie. "Achom" i "ochom" końca nie było, słowa uznania spływały z najbardziej odległych zakątków globu... W roku 1999 na rynek trafił nieoficjalny sequel do PARAPPY, a miłośnicy UM JAMMER LAMMY - produkcja jeszcze bardziej wymagająca, z PaRappą występującym jedynie gościnnie. I choć UJL nie powtórzyła zaskakującego sukcesu pierwowzoru, to głęboko zapadła w pamięci Graczy miłujących się w tego typu klimatach... Długo trza było wypatrywać na horyzoncie oficjalnego sequela do PTR, co nareszcie jest faktem dokonany.

"I gotta believe!" - krzyknął 'Paralityk-Rapper', beknął, sytuację potężnym wiatrem skwitował... Co by stawić czoła (skrzętnie ukrywanego pod wełnianą czapką) problemom związanym ze wszzechogarniającą nudą, głupkowaty psak m.in. udaje się na kurs prawa jazdy, podrywa swą muzę Imieniem Sunny Funny, ogólnie czyni sporo dobra i stara się nie deptać zieleni. A że okolicą w której mieszka jest bardzo rozśpiewana, to z napotykanymi postaciami, zamiast wałnąć "lufę", musi nieco ponucić, wspólnie bujać garbą, wszystko w geście pojednania. Tak było kilka lat wstecz, ale ustrój uległ pod naciskiem tyrańca, Next-Gen go zowią... (...) Pomimo upływu kilku lat od momentu premiery PTR, SONY nie zdecydowało się na wprowadzenie jakichkolwiek, nawet najdrobniejszych zmian do systemu rozgrywki. Twoja rola nadal sprowadza się tylko i wyłącznie do klepania w klawiszach w określonej kolejności w określonym czasie, mało tego -

PTR2 to gra mało wymagająca. Poziom trudności Normal nie stanowi większego wyzwania, zaś Easy... hm, za sprawą dużej tolerancji błędów (timing), tryb ten mogą ukończyć nawet ślepy. Ach, byłbym zapomnieli - fachowo wyreżyserowane cutsceny zgrabnie łączą ze sobą poszczególne pojedynki wokalne, okraszając je fabułą, szczegółów której zdradzać nie mam zamiaru (aaa, niech tam... miasto atakują kartele makaronowe!). Oprócz ówków znanych z poprzednich części

(m.in. Chop Chop Master Onion, Um Jammer Lammy, PJ), poznasz kilka świeżych postaci, że naprędce wymienię np. Guru Ant ("mrówek") pomagający Ci odzyskać słuszy rozmiar po zminiaturyzowaniu do gabarytów czerstwego okrucza) lub Hairdresser Octopus (ośmiornica-fryzjer). Tryb "fabularny" składa się zaledwie z 8 poziomów, a co za tym idzie - ukończenie gry zajmuje niespełna 2 godziny (!!!). Oprócz wspomnianego, dostępne są również tryby "VS Player 2" oraz "VS Computer", w których przyświeca idea powtarzania do znudzenia podanych

■ Facet wygląda znajomo, nieprawdaż? Tyle że beretka coś "nie taka" i buźka... na Uka-Uka stylizowana. A może to brat PaRappy, który ma jakże wynowną ksywę "PaRappa2"? hm? Cokolwiek on pokazuje, z kimkolwiek sypia, gdziekolwiek chadza-wieczarami - nie myśl, że ma z nami zamiary... Oj, żadna tam wielka sprawa - zdaje egzamin, aby otrzymać certyfikat wojewódzkiego serwisanta kas fiskalnych. (...) Pliskin?





Oh, um, well-maybe
the chili-hot you that much

MOJE TRZY GROSZE

Powrót w PARAPPA, zaliczony JM JAMMER LAMMY (PS2) - i jeszcze nie wiesz, czy Sweet? Właśnie rapująca kumpla na PS2. A może w ogóle nie wiesz, o co chodzi? Nieważne, jeśli Ci zależy na tym, abyś nie przegapił, to musisz wiedzieć, że to jest nie tylko gra, ale także film. ALE... jeśli z jakichś powodów nie przyszedłeś Ci zaproszenie, to nie szkoda, jeśli nie podołałeś miarowemu kłopotowi - dawaj sobie PRZED, bo nie mówię Ci, że nie mówię Ci. Słuchaj, to znowu jest to gra, a nie film.

7-

Sforwo



nak odstawiając sentymenty na bok, trzeba należy sprecyzować, iż sequel to kalka wiekowego pierwowzoru, tyle że w wysokiej rozdzielczości. Fakt, niektóre poziomy wprawiają w błogi stan (np. PONG - rewelka z olechołową, zmiksowaną muzą!), co nie zmienia faktu, że GRAN TURISMO 3 wygląda znacznie lepiej. Muzyka towarzysząca kolejnym odsłonom serii, mająca ogromne znaczenie dla

"Kick! Punch! It's all in the mind. If you wanna test me, I'm sure you'll find that all the things I'll teach ya is sure to beat ya. Nevertheless you'll get a lesson from teacher."

ogólnych doznań czerpanych z zabawy, ulega dynamicznej metamorfozie. Po rapie dominującym w "jedynce" i ostrych, rockowych riffach wyzieraających z UM JAMMER LAMMY, w PTR2 okolicą trzęsie klimat funk (pojawiają się także motywy rap i soul). Muzyka ta skłania do miarowego kołysania biodrami i pacyną, a dzięki "neutralności" powinna przemówić do każdego jak leci. Swoją drogą, jeśli tak daleko pójdziesz, w "trójce" przyjdzie kolej na zdrowy, niemiecki hardcore z początku lat 90., hłeh! Równie wysłnienie co ścieżka dźwiękowa wypadają wokale - różnicowane, dopasowane do Image'u poszczególnych postaci.

Na PARAPPA THE RAPPER 2 zawlodziłem się okrutnie. Przede wszystkim dlatego, że tytuł ten jest odtworczy od "A" do "Z". I już pałcho czas potrzebny na jego ukończenie - wszak do infantylnego PaRappy raz na jakiś czas ciągnie jakaś magiczna siła (a wtedy szybko szpil - i po bólu, zupełnie jak w CRAZY TAXI), lecz ta odtwórczość... dusi, wleci dziurę w żołądku, rozrywa od środka, wypłaca słarszyste "mięśnięty" i spluwa pogardliwie. Że niby co - SONY nie było w stanie kulnąć dropa, co by wpaść na jakiś rabinęty pomysł? Gra została wypłukana z dodatków, jedyną nowością stanowi bonusowa mini-gra (po chapieniu dobrego wyniku na dowolnym stage'u): w dojo Chop Chop, PaRappa rozwala deski dzierżone przez uczni "wielkiej bułwy", popisując się nienagannie egzekwowanymi technikami ręcznymi i nożnymi. (...) Szanowny Czytelniku, jeśli kochasz PaRappę i nie przeszkadza Ci jego wąta postura, w dodatku czekałeś na ten sequel z zapartym tchem - tykać go śmiało. Jeżeli jednak spodziewasz się produktu, co to jest w stanie przykuć Cię do konsoli na dłużej niż 5 godzin, ambitnego, stanowiącego spore wyzwanie... w tył zwrot! Naprzód marsz! Lewa, prawa, lewa, prawa, lewa...□

WERDYKT

HIV

SONY		MUZYCZNA	
GRYwalność:	10	10	10
10	10	10	10
8	8	8	8
6	6	6	6
4	4	4	4
2	2	2	2
1	1	1	1
GODZINA	DZIEŃ	TYDZIEŃ	MIESIĄC

PLUSY		MINUSY	
▲ SWĘTNA MUZA	▼ PEKA W 2 GŁOZNY	▲ NIEKTÓRE POZYOMY	▼ BRAK NOWAC

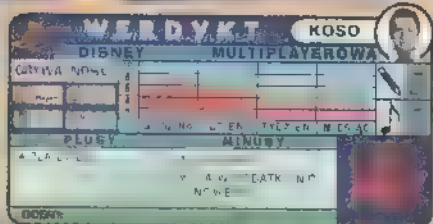
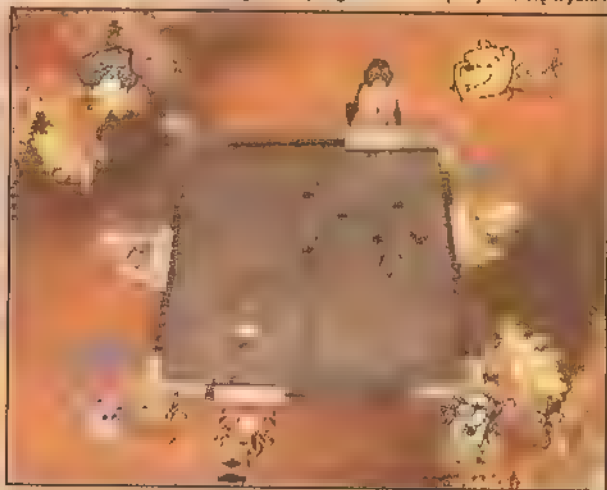
OCENY: KUJOT 7, LOK 7

NOŚNIK - DVD

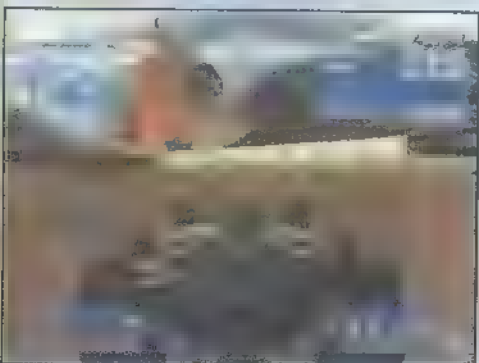


W dziedzinie kreskówkowo-milusińskich gier multiplayerowych uczyniono już tak wiele, że trudno nie opierać się na pewnych wyznacznikach i wzorcach poprzedników. A jak czerpać z cudzego, to jak najwięcej - tej zasadzie niechybnie hołdowali panowie z DISNEY INTERACTIVE wydając pakiet "gier wieloosobowych", firmowanych brudną mordą Kubusia Puchatka. Mamy więc całą ekipę ze Stumilowego Lasu - wspomnianego miśka, a także Prosiaczka, Pana Sowę, Królika i parę innych dziwnych stworów (zabrakło Kłapouchego - ale kto wie, może to ukryty fajter?). W trybie fabularnym zabawa odbywa się na standardowej planszy liczącej kilkadziesiąt pól. W zależności od tego, na którym nasz bohater stanie, następuje jedna z mini-gier. Występują też pola ze specyficznymi właściwościami: np. przesuwające o kilka pozycji do przodu. Jakies skojarzenia? Oczywiście - z MARIO PARTY (N64). Nieciekawie jest w kwestii mini-gierek - tych jest raptem kilka, w dodatku są do bólu odtworzone. Mamy więc rozpiędrzałkę przypominającą BOMBERMANA (podkładanie bombek), pongowaty stół z piłeczką (żywo przypominający analogiczną gierkę z CRASH BASH), jest też mini-wyścig na motorkach. Ogółem - programiści niespecjalnie się wysilił i

Graficznie - nieciekawie, ale w tej kwestii już nie wypada stawiać PSX'owi jakichś wymagań (H: nie przesadzaj!). Podczas zabawy przygrywiają jakieś kreskówkowe motywy, nie umiatające czasu. Nie da się ukryć, że tytuł ten jest adresowany do młodszych Graczy. I - jak sądzę - powinien im się spodobać, bo zbyt wymagający nie jest.



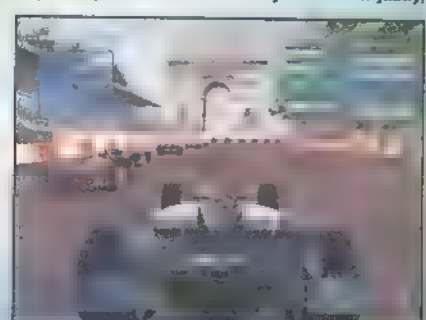
DRIVEN



Po filmie "dla mechaników" pt. "Szybcy i Wściekły", w Hollywood napędce nakręcono "Wścig" (swoją drogą - średniak) - z Sylwkiem Stallone w roli głównej. Na rynek trafiła przy okazji gra nawiązująca do tegoż ob-

razu. Jak się można domyślać, zamiast fur GT, po torach szaleją formuły cart. Mając w pamięci smakowitą F1 2001 od EA, typanłem srogo na DRIVEN, aby ustalić co następuje...

DRIVEN to arcade'owa jatka (a'la CART FURY). Zapomnił o wspaniałe odwzorowanym modelu jazdy, skomplikowanej wizualizacji uszkodzeń i "flagach" wlepianych za faulowanie. Zamiast tego, fury trzymają się torów jak na "kropelce", a zbyt nerwowe operowanie "gazem" podczas pokonywania łuków przypieca się poślizgiem nasuwającym skojarzenia z serią RIDGE RACER. W planie patentów nie sprawdza się, raczej irytuje. Że jest arcade'owo - to już wiesz. Czy aby jednak do końca? Cóż powiesz na spektakularne kraksy? Jednak ani wzorowane na tych z BURNOUT (nie licząc na dynamiczne Replays), ani z CART FURY... Waląc z impetem w mur, bolid możesz pozbawić koła, aby w momencie naprawy defektu, poza tym wehikuły opisane zostały kilkoma parametrami. W moim od-



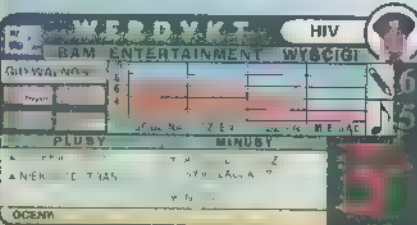
MOJE TRZY GROSZE

Oj, nie... Nie przepadam za bolidoformułkami, tym bardziej jeśli ci chwila odpada mi koło (to sterowanie jest zbyt czułe). Niy ma racje: arcade'owa gra z symulacyjnymi uszkodzeniami to pomysł. Dla mnie zabawa bez poważy, zupełnie nijaka. [Ściera]

4+

czułości, twórcy gry popełnili spory błąd nie ukierunkowując zabawy na czyste arcade - naleciałości "salonówki" i symulatora w tym przypadku gryzą się do krwi. Oprócz klasycznego trybu Arcade, szarpnąć możesz w Story (nawiązującym do ciekwej historii opowiedzianej w filmie - naprzemiennie bierzesz udział w wyścigach i treningach), oraz Multiplayer.

Jak to wygląda? Hm, o ile proces powstawania filmu tej klasy trwa kilka miesięcy, tak dopracowanie engine'u - znacznie dłużej (z założenia). W efekcie prac prowadzonych w pośpiechu, graficznie DRIVEN nie zachwyca: obiekty wokół torów zabijają kantami, a niektóre tekstury wołają o pomstę do nieba (framerate nieźle przedziś, nawet jeśli jednocześnie szaleje 12 bolidów). Zarzynane silniki brzmią jak młynak do kawy, wszystkie jednakowo, a muzyka - ni mieliz, ni też grzeje.

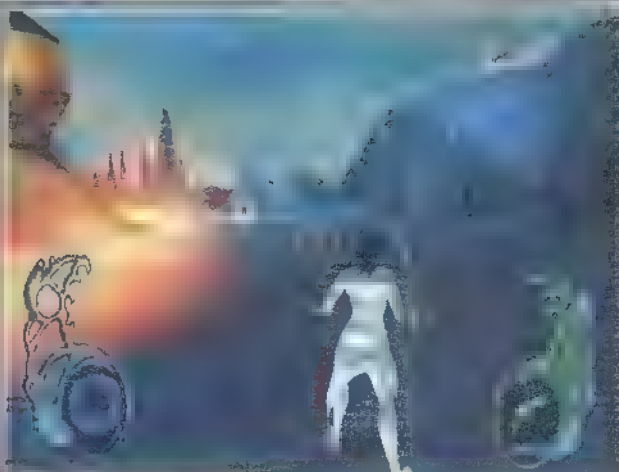


DRIVEN to kolejna gra na kanwie filmu, która nie zasługuje na uwagę. Oj, szybko, mimo wszystko arcade'owa ściganka, której nie podołałem ukończyć (sterowanie i fizyka uprzykrzają zabawę).



Co powiesz na grę wrzucając Cię w zupełnie obcy świat, z pozoru tętniący życiem, wesoły i kolorowy, a tak naprawdę będący areną walki różnych ras, niebezpieczny i pełen krwiożerczych istot? Co powiesz na wielkiego potwora młazdzącego swym cieleśkiem najbliższą okolicę? Ponętne syreny złowrogo lewitujące w powietrzu? Przygodkowych koleżków zmuszonych do awaryjnego lądowania? Będziesz mógł wcielić się w każdego z nich, pożerając inne rasy, wszystko obracając w pył! Zapraszam zatem do GIANTS: CITIZEN KABUTO.

...tropikalne lasy tętniące życiem, kolorowa roślinność, plaże z kawałkami skał wystającymi z wody, dziwne, nowoczesne zabudowania, prymitywne włoski, kaniony o zakręconych, spiralnych kształtach, błękitna toń morza... Tak, designerzy dali ciadul! Wprawdzie oprawa nie jest mega złożona, liczba wyświetlanych polygonów to standardzik, zaś rozdzielczość tekstur jak zwykle wypada gorzej niż w pecetowym oryginale, a jednak świat GIANTS:CK przyciąga wzrok. Po prostu wszystko ma taki lekko baśniowy, nierealny charakter. U góry latają jakieś przerośnięte ptaszy-ska, spod ziemi wyskakują kosmate robale, w wodzie śmigają ławice piranii - ot, sporo się dzieje, a każdy szuka czegoś na śniadanko, ghe, ghe! No i nie zapominajmy o przeróżnych efektach świetlnych towarzyszących czy to wystrelanym pociskom, czy rzucanym czarom... O tak, o nich zapomnieć nie wolno:).



Zbieżności z MDK (wcześniejsza produkcja INTERPLAY) jest naprawdę sporo - poczynając od samych zasad dynamicznej strzelaniny TPP, przez wykreślony design leveli, specyficzny humor, a na możliwości sterowania trzema postaciami kończąc. Ot, zależnie od rozgrywanej misji, w Twoje łapska wpada kosmiczny marines, zatykający swoją flagę gdzie się tylko da, ponętna córka królowej Syren ślejąca w koło katastroficzne zaklęcia, czy wreszcie tytułowy, wielki i potwornie drący mordę Kabuto. I jak można się domyśleć - we wszystkich przypadkach rozwalka jest ostra, co chwila ktoś ginie rozrywany na strzępy! Nie możesz jednak zapomnieć, że cały czas masz ściśle wytyczone zadania: a to trzeba ratować małych przygłupów, którzy nawijają gadki jak pomyleni, a to rozwalić określone zabudowania, a to znów rozegrać partię niemal żywcem wyjętą ze strategii RTS! Wezmiesz nawet udział w mini-racerze po tafli morza (dynamika spora, ale otoczenie nie urywa głowy)! Rajcowność wciąga z każdą misją coraz mocniej, ale przy takim zestawieniu po prostu nie mogło być inaczej.



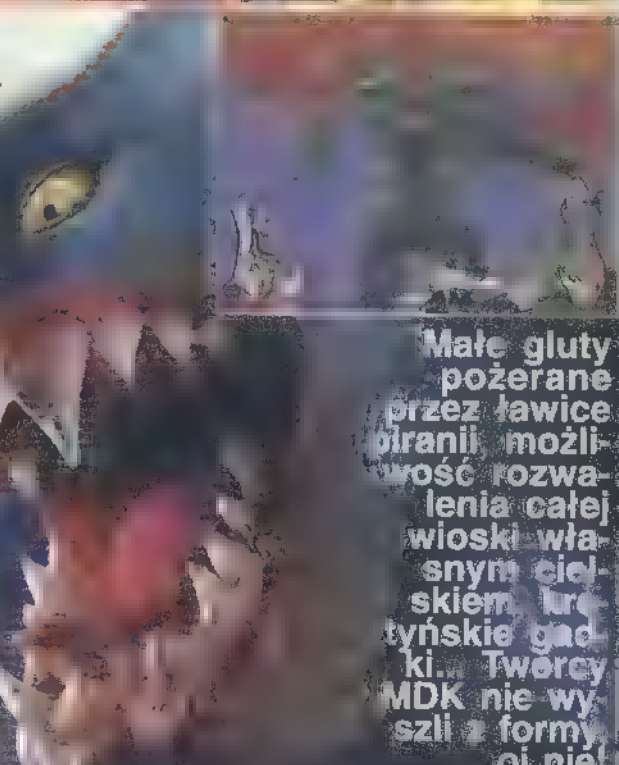
MOJE TRZY GROSZE

GIANTS to świetny solidny zabój. Szkoda tylko, że programiści nie wykreślili się jakimiś ciekawymi pomysłami i innowacjami, zacierając ile wlezie z MDK. Trudno... Błąd na głowę spracowania scenariusza humoru (tu również widać inspirację przygodami Kuraj). Skrzęta nie jest aż tak złośliwa, zwiastująca późniejszych poziomów. Tyle że gra nie uchwyciła mediatywności "wzrostu".

6

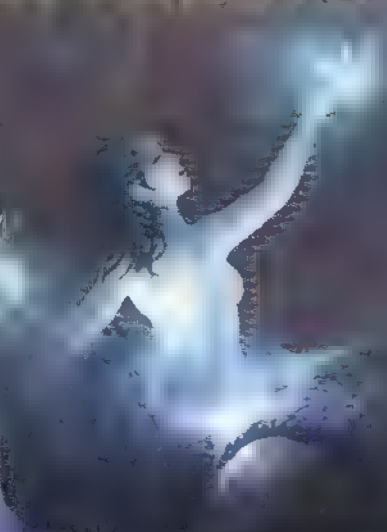
Koso

GIANTS:CK niby tak powoli, a jednak skutecznie mnie wciągnął. Wygląd kolejnych, powykreślanych na wszystkie strony przeciwników, wesoły klimat, świetnie nagrane dialogi, misje okraszone konkretnymi zadaniami, zróżnicowanie postaci... Ech! Nie jest to pozycja najwyższych lotów, ale z pewnością poświęcisz jej kilka wieczorów.



Małe glutry pożerane przez ławice piranii, możliwość rozwalenia całej wioski własnym cieleśkiem, troceniśkie gadki... Twórcy MDK nie wyszli z formy, oj nie!

Wprawdzie technicznie grafika nie powala, ale za to sporo nadrabia designem... Bo czy wielki Kabuto wyginający swą mordę w ryku, przy którym nawet świnię w sto-dole Leppera trzeźwieją, nie prezentuje się pociesznie?



PE INTERDYKT MYSZAK

INTERPLAY STRZELANINA

GRYwalność:

10	8	6	4	2
Player	Player	Player	Player	Player
100%	100%	100%	100%	100%

PLUSY

- ▲ KL MAT
- ▲ DESIGN POSTACI
- ▲ ZRÓŻN COWAN E M S

MINUSY

- ▼ GRAFA BE REWE AC
- ▼ GRA NA EDEN RAZ

OCENY: SC ERA 0 NOSNIK DVD

NASCAR International
WINTER SPORTS
2002

Przyznam szczerze, że to doprawdy niesamowita sprawa - gra opierająca się nlemał dokładnie na schemacie zapoczątkowanym już blisko dwadzieścia lat temu, ot choćby przez "letnią" wersję olimpiadki TRACK&FIELD (de facto od KONAMI), po dziś dzień rajcuje jak diabeł i dostarcza konkretnych wrażeń. Owszem, mamy teraz pełne 3D, grafika w związku z możliwościami drugiego Soniaka cieszy oko, ale tak naprawdę w w klawisz!

I wcale, co Wam powiem? Cieszę się (zwłaszcza patrząc pod kątem kłepawego SALT LAKE CITY 2002, gdzie starano się w nieco inny sposób przedstawić rozgrywkę), że pozostał patent uwielbiany przez wszystkich masherów. Do wyboru mamy na początek kobitkę lub faceta, standardowa tryby zabawy (praktyka, mistrzostwa w formie Olimpiady) i wreszcie dżelw konkurencji - z ciekawszych m.in. najbardziej nas w chwili obecnej rajuca skoki narciarskie (na dwóch obiektach, only for men), zjazd, slalom, jazda figurowa na lodzie (tylko kobity), łyżwiarstwo szybkie, bobsleje i snowboard (na half-pipe le). Większość z nich polega na odpowiednio szybkim uderzeniu na przemian w klawisze, o czym wspominałem, ale np. w przypadku jazdy figurowej KONAMI wrzuciło coś pokroju zabawy znanej z DANCE DANCE REVOLUTION - gra obsługuje nawet matę (pojawiają się na ekranie strzałki, w rytm których musisz wstukać poszczególne kombinacje; podobny patent był już w INT. TRACK&FIELD 2000 przy okazji ćwiczeń ze wstążką).

Kule nieestety momentami grała, głównie w postaci drażniącego oczy braku anti-aliasingu (momentami rozjeżdżała się też tekstury), nadrabiając częściowo świetnie zrealizowanymi sceneriami; dzięki i komentarz w normie (czyli słabo:). Cieszy też fakt wrzucenia dodatków w postaci nowych strojów. Polecam, bo w porównaniu do SLC2002 nowy twór "chopeków" z KONAMI to ósmy cud świata, dostarczający naprawdę dużo konkretnej radochy. Wracam do "skaniała", bo choć paluchy mam już nieleż zmasakrowane, tak Adas plewrszy konkurs ma już ze niespełna trzy dni. I niech spróbuje nie wygrać:)

PS. Gra w wersji japońskiej ukazała się jako **HYPER SPORTS 2002**

Tutaj skoki "dają radę". Na dodatek oddano nam dwie wielkości skoczni a co za tym stoi dwie różne techniki skakania. Szkoda że nie ma oryginalnych nazwisk.

Czy już wspominałem, że nie cierpię zmarnowanych pomysłów? Prawdę nie raz, a właśnie w przypadku Legendy o Alon Darze znów mamy z czymś takim do czynienia. Może sam pomysł do nallepszych nie należy, lecz... przejdźmy jednak do konkretów.

W ciemnej pieczarze, z ciemnego kokonu wykuwa się ciemny gość - źle mu z oczu patrzy, a i paluchy ma długie i szponiaste... to prawdopodobnie będzie główny przeciwnik naszego herosa, którego owa scena nawiedziła podczas sennych majaków. Kolejne wydarzenia zdają się potwierdzać fakt, że faktycznie coś złego zaczyna się dziać - włoskę atakują udające ludzi potwory, na drogach również pojawiło się sporo bestii, nie umarłi szwendają się w okolicy... a nasz heros oczywiście wyrusza, aby temu zaradzić. Jego podróż obfituje w sporą ilość pobocznych kwestów, może on szkolić się w obsłudze różnych rodzajów broni oraz uczyć magii, no i oczywiście walczyć. I tu mamy problem - system walk został w tej grze tak dokumentnie zmaszczony, że po rozebraniu kilku dotyczących wprost oddechiewa się gry!

The Legend of Alon D'Ar

Grafika jest poniżej dopuszczalnej krajowej, a walki są spaszczone do

Podjąć walkę nasz bohater może tylko w chwili, gdy zważy na to, że nie może przegrać. Wtedy może wyjść z niego wyłącznie poprzez eliminację wszystkich przeciwników albo, co najczęstiej się zdarza, nogami do przodu. Graficznie pozycja ta prezentuje również dość niski poziom, chociaż nie przeszkadza to w rozgrywce, gdy się pochwyty specyficzny klimacik tej gry; tylko co z tego, gdy ów ochrzczony system walki całkowicie uniemożli-
taki obliczacz...



MONSTERS, INC.

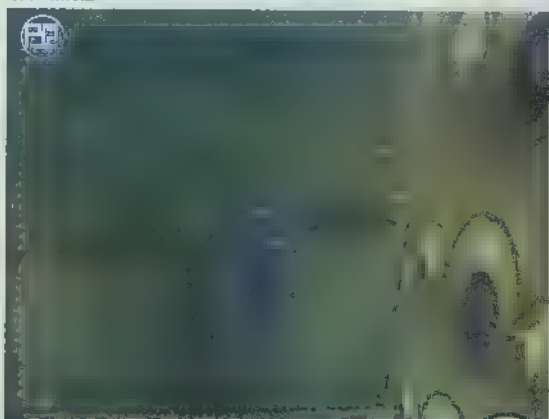


ambitnie, z tendencjami do akcji typu "to może lepiej na moment wyłączyć światło" (PSX). Szkoda.

Gra powstała w oparciu o najnowszy film animowany (ofkoz komputerowej z wytwórni Pixar... I co z tego? Ano to, że co rusz natkniesz się tu na różne wstawki filmowe. Co by oddać cały wymiar sytuacji, te wstawki są naprawdę śmieszne, dzięki czemu dodają grze sporo uroku. Po prostu dla nich będziesz ostro napierał do przodu, zaliczając kolejne poziomy. Bo szczerze powiedziawszy, po jakimś czasie rozgrywka nieco nuży, a to przez schemat "biegasz-skaczesz-straszysz-biegasz, ." Dobrze chociaż, że miejscami można pogadać z innymi potworami, wziąć udział w wysiłgu na czas. □

Nieważne którą maszynkę firmy SONY trzymasz pod telewizorem, bowiem obydwa wersje MONSTER INC. oddają Ci w łapy rasowego platformera, uzupełnionego o motyw napadalsko-zastraszające. O co chodzi? Otóż blegasz albo zieloną kulka z jednym okiem, albo dużym, włochatym monstrem po kolejnych lokacjach, szukając kogo by tu przestraszyć... Nie jest to jednak takie proste, bowiem trzeba uprzednio naładować "wskaźnik potworności" (zblerasz różnokolorowe ampułki), co by dany młotek na nasz widok nie zaczął targać się ze śmiechu. Kiedy już poczułeś się na siłach - podbiegasz do ofiary i tłukąc gwałtownie dany przycisk, odprowadzasz swoje wygibasy: a to założysz papierową torbę na głowę, a to wyszczerzysz kły, poświecisz latarką, dotkniesz placem swojej gałki ocznej... wesoło zamachasz pośladami. Nie powiem - urozmałca to

rozgrzywkę, a klimacik powstaje radosny, że tylko uczeplić się zębami futryny (sam nie wiem co to ma znaczyć, ale wiedzę, że ogólnie jest wesoło)! Grafa ofkazo na drugim Playaku wypiuła tekstury w wysokiej rozdzielczości, starając się płynnie formować kolejne polacie terenu, potwory składają się z tyłu polygonów, że nie wyglądają kanclasto, a o braku dorysowywającego się horyzontu nie wspomnę. Ale to dawno przyjęte standardy. Niestety, PSX pod względem oprawy kufieł, skrzętnie racząc Gracza wszystkimi wyżej zawartymi wadami. Dobrze chociaż, że kolejne etapy są różnorodne (park, w którym można dziegać kom zburzyć zamek z płasku, dachy wieżowców, chińska świątynia, market itd.), choć designerzy bardzo się nie napracowali. W obu wersjach kamera potrafi mocno się pogubić. Jednym słowem - grafa wypada mało



WERYDYKT

MYSZAQ



DISNEY
PLATFORMOWA

GRYWALNOŚĆ:

	10					
	9					
	8					
	4					
	2					

Player

100% 100%

Max 4

100% 100%

Godzina

100% 100%

DZ EN

100% 100%

TYDZEN

100% 100%

MIES AC

100% 100%

PLUSY
MINUSY

▲ WESOLY K. MACIK

▲ STRASZEN E

▲ WSTAWK F.MOWE

▼ N.ŻĄCE SCHEMATY

▼ SŁABE WYKONAN E

▼ KAMERA

OCENY ZGREDOW:



WERDYKT

MYSZAQ



DISNEY
PLATFORMOWA

GRYWALNOŚĆ:	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
 Player 100% 100% 100%										
 Star 7 100% 100% 100%										

GODZ NA
DZIEŃ
TYDZ EN
MESIA C

PLUSY

- ▲ LEPEJ WYKONANE POTWORY

MINUSY

- KAMERA
- WC AZ NUDNA NA DLUZSZA METE

OCENY:
NOSNIK - DVD

RECENZJE BOMBERMAN PARTY



Każda gra posiadająca w tytule człon "BOMBERMAN" stanowi dla mnie smakołyk, tak w ciemno. Niestety, czytając zapowiedź BOMBERMAN KART dla PS2 czułem, że moje

nogi topnieją, tym bardziej, że mniej więcej równolegle zapowiadano "klasykę" z opcją on-line na DC 2 miną głupią niczym pinguin z "Batmana", wykonałem telefon do Cycka - obiecał nieść pomoc.

Multiplayer - magiczny wyraz. Choć tak orientalny, potrafi wywołać u mnie gęsią skórkę. A wiedzieć Ci wypada, Szanowny Czytelniku, iż BR pozwala wyszaleć się czterem Graczom jednocześnie. De facto BK nie odstaje od większości podobnych [jej pozycji]: tory, zwichrowani

zawodnicy power-upy żądza wygranej! Zaczęło od faktu dosyć ważnego, jaki w moim odczuciu stanowi model jazdy - gdyż ten został doskonale wyważony - karty zachowują się naturalnie po wpadnięciu w posadę (także po sfinalizowanym lądowaniu), wyczuwalna jest ich "sztywność" (gabaryty...), siła odśrodkowa robi swoje, a i na fizykie kolizji nie można narzekać. Trasy zostały opracowane całkiem sprytnie, przede wszystkim pod kątem wieloosobowej młócki - liczne szlaki można ścigać, rozjazdy dają do myślenia (szczególnie gdy jest tłoczno) - to samo tyczy się wąskich przesmyków i hopów. Niestety, dwa elementy zabijają ducha walki - niespodzianki i prędkość. Te pierwsze z uwag na skromny asortyment (dopalaacz, bomba rzucona za czołem, pocisk odbijający się od band, samonaprowadzana rakietka ścigająca lidera), a prędkość - co o odskakujący na wszystkie strony też nie musisz się martwić. Oprócz ściśle multiplayerowych wyścigów do gry wpakowano masę pierdołowatych min gier (np. pika nożna!), dających jedynie namiastkę satysfakcji, a także galerię (dla skończonych maniaków) oraz - tu-ru-ru!! - klasyczny

Wykonanie B KART zaskakuje - cieniutką. Jedyne nieliczne trasy, spośród multum tychże, nie przyprowadzą o toraże, zaś gdy na Spiccie szaleje czterech Graczy - jest "słabo". Choć BK momentami potrafi mile zaskoczyć, dobrze Ci radzę - najpierw sprawdź, po czym ew. dokonaj zakupu. Bo ech! w owej dobie nie powinno się kpić z możliwości next-genowych potworów, a konkurencja jest bezsilna BOOM!!

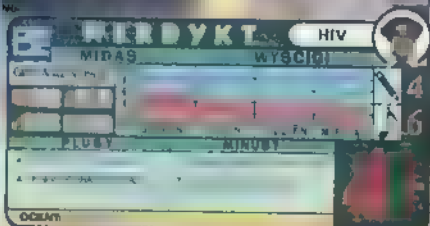


MOJE TRZY GROSZE

Ala grafika to mogła zrobić lepszą - jak zobaczyłem pierwszą trasę, to miłe odrzuciło. Na szczęście, w dalszy postępowanie w grze, ten mankament przestaje występować, a zabawa staje się coraz bardziej wymagająca i wciągająca (o dziwo!). Zaledwie kilka różnych power-upów rekompensuje dość rozsądny model jazdy (ale krakus to lipa). Nie wiem co to robi normalny Bomberman, ale ja się cieszę. [W.Ś]

6+

G-Surfers



Abym zasiał za tym obleśnym piecem w celu wstukania recenzji z zamiarem odczenia ostrych, nieparlamentarnych wręcz słów, waciekiły muszą być konkretnie. Oto przemysłem kilka nt. G-SURFERS - future racera z ambicjami, stanowiącego elementarny przykład zaprzepaszczonej szansy na rajujący tytuł. Gra owa stanowi pomost pomiędzy F-ZERO (N64, GBA) a EXTREME G-3 (PS2), choć bliżej jej do tej pierwszej. Popylając antygravitacyjnymi pojazdami po "autostradach" musisz stawiać czoła ogromnym prędkościom (wow! Skałpy żywocem zdzierają), plącącymi się licznym oponentom, a i zawiłasy na trasach "dają radę" (serpenty, beczki itp.). Pełno tu dopalek (nie power-upy do wykorzystywania w dowolnym momencie, lecz pola dające kopa) i mega-skoczni (także ułożone kaskadowo - nieźle!), brakujące jedynie bronie. Wkurza nadmierna podsterowność "bryczek", głupkowate kolizje (kauczuk) i kieprawy wyważony hamulec powietrzny. To wszystko jakoś by można jednak przełknąć gdyby nie oprawa "pożal się Boże" Owazem, niektóre trasy zostały uraczone całkiem forzo elementami otoczenia (np. future-city) ale - Nie dość, że beznadziejne tekstury są rozmazane jak na N64 (senio!), to jeszcze animacja wyciąga zawrotne 10 FPS-ów, co skutecznie uniemożliwia zabawę (opóźnienia przy takich prędkościach zabijają). Unikaj zatem G-SURFERS niczym Pikminy ogromnych błędów! Oj, MIDAS, będzie lanie...□

MOJE TRZY GROSZE

Będzie z MIDAS zrywają z czoła poprzednia, najpierw z FRONT MISSION (ROBOT WARLORDS), teraz z F-ZERO. I co? marie im to idzie... Speed jest niezły, ale co z tego, gdy prawie cała reszta zasra. Tekstury to ładniejsze w grach na PS2, ale płynność animacji - zgora. Do tego harzuc jeszcze kiepskie sterowanie... dobra, starczy tego marudzenia. Odpuszcza G-SURFERS i tyle. Styszałeś o WIPEOUT FUSION? (Kulci)

4

Półtora roku temu na targach ECTS w Londynie, 7 BLADES wywarło na mnie dobre wrażenie. Ostra młócka z dziesiątkami dobrze wyglądających, polygonalnych przeciwników szalejących na ekranie od razu przykuła moją uwagę. Czas jednak mijał a gry nie było widać... Ni stąd, ni zowąd 7 BLADES wyskoczył. I...?

Powiem już na wstępie - rooozczerował(-). To co kiedyś robiło wrażenie, teraz niczym nie zaskakuje, a wręcz dziabie w oczy swą archaiczną, w porównaniu do współcześnie ukazujących się tytułów, grafiką.

Mało tego - gra się jakoś topornie a przyjemność ogranicza fakt, że nie mamy tutaj do czynienia z jakąś dopasowaną chodzoną mordoklepką lecz dość często (na szczęście nie zawsze) z bezmyślną rzeźnią, w której chodzi tylko o to, by dojsz do jakiegoś miejsca, przebijając się przez zastępy przeciwników. Co jednak zasługuje na szczególną uwagę - obie postacie, którymi możemy grać, oferują ZUPEŁNIE odmienną rozgrywkę i choć startują razem, to do końca gry podążają własnymi, odmiennymi drogami. Samuraj, jak to samuraj - wyrąbuje sobie drogę za pomocą ostrych narzędzi (jest np. potężny miecz używany przez kawalerię - w sam raz do machnięcia "obrotowy" i wykoszenia 1683 przeciwników na raz!), z których każde posiada charakterystyczny cios specjalny. Babka zaś zajmuje się strzelaniem, do wszystkiego co się rusza i nie ucieka na drzewo, za pomocą różnych pukawek - pistolet, muszkiet, gatling gun itd. (dostępny jest widok z oczu-celownika). Może ona wskakiwać i wspinać się na różne elementy otoczenia, co by zajęła lepszą pozycję strzelecką, a w pewnym momencie gry zostaje

pozbawiona broni i toruje sobie drogę rzucając porcjami prochu zawiniętymi w szmatkę...

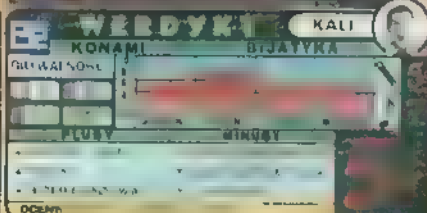
Samo szpilanie nie jest specjalnie emocjonujące, a jednak tytuł ten warto zobaczyć, gdyż jest to przede wszystkim film za wszelkie sceny, w których bierzemy udział, odpowiedzialny był reżyser Hayashi Kaizo ("The Breath", "Stairway to the Distant Past"). □

MOJE TRZY GROSZE

Miks BERSERKA (DC) I DYNASTY WARRIORS. Grafika jak z PSX a przenikające obrotki wariująca kamera i znośne sterowanie. Długo grać można jest czy przebić? Tak kamera "zabija" całą głębię i przy konkretniejszym zdymie nic nie widać.

5+

RAQ



GUNDAM: ZEONIC FRONT

Gry z serii GUNDAM cieszą się dużą popularnością - ale głównie w Kraju Kwitnącej Wiśni, ze względu na "japońskość" tytułów. GUNDAM: ZEONIC FRONT zainteresował mnie już od pierwszych zapowiedzi i filmów, gdyż wydał mi się tytułem pokroju ARMORED CORE, zręcznościowym symulatorem mecha, normalną pozycją do przyjemnego szpilania, a nawet zarywania nocek...

Jednakże GUNDAM: ZEONIC FRONT z tytułami takimi, jak ARMORED CORE specjalnie wiele wspólnego nie ma. To bardziej gra logiczna/strategiczna, niż zręcznościówka. Wprawdzie ręcznie sterujemy poczynaniami naszej metalowej maszyny za pomocą obu gasek analogowych (chodzi się za pomocą lewej, a obraca głowę i namierza celę prawą), ale wszystko dzieje się w tak ślimaczym tempie i pozbawione jest jakichkolwiek zjawek zręcznościowych w postaci np. ruchów specjalnych, że nawet nie ma co wspominać o jakichś szalonych akcjach.



Dużą uwagę zaś przykładam do taktycznego rozplanowania wykonania zadania - na specjalnej mapie ustalasz drogę, po jakiej powiniś poruszać się mechy i jakie akcje mają podejmować. Oczywiście sam jesteś odpowiedzialny za wybór ekwipunku i uzbrojenia do każdej misji, później zaś pozostaje Ci tylko dopilnowanie realizacji zadań. Poruszasz się, strzelasz i kontrolujesz przebieg misji (wydając tzw. Battle Codes polecając w danym punkcie kontrolnym, by inny oddział podjął odpowiednią akcję w dokładnie określonym momencie). W misjach bierze udział do trzech teamów po trzy mechy w każdym - można się pomledzy nimi przelączać, ale sterować będziesz mógł tylko i wyłącznie liderem danej grupy. Komputer jednak sprawnie radzi sobie z realizacją podjętego planu.

Trzeba przyznać, że gra jest dość trudna - czasem trzeba poświęcić daną jednostkę, by móc zaatakować przeciwnika od tyłu. Akcja jest niesamowicie ślimaczka, ale potrafi wciągnąć. Mnie ten GUNDAM jednak jakoś nie urzekł - zanim zdecydowałem się na zakup, pograj trochę, gdyż gra może okazać się czymś zupełnie innym, niż sobie wyobrażasz. □



Retro

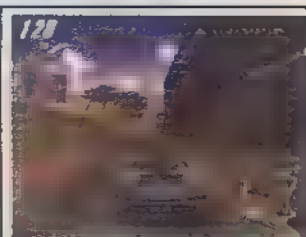
■ Nowych, dobrych gier na PSX i DC nie należy się już zbyt wiele spodziewać. Jeśli jednak nie dajesz za wygraną i nadal chciałbyś zagrać w jakąś interesującą pozycję na tych maszynach, rzuć okiem poniżej. Odnajdziesz tu starsze tytuły, które zostały już zapomniane, niedocenione w przeszłości, lub po prostu są mało znane. □



In the Hunt

■ Wydawca King/Irem
■ Producent Kokopeli
■ Rok 1996

Ktoś, kiedyś powiedział: "zawsze chciałem pływać łodzią podwodną i napier**** torpedami!";... Ha! W ITH jest łódź, a i ów wyraz na "n" pasuje tu idealnie. Płyniemy w prawo białą (lub dwiema na 2 graczy) i lutujemy w pojawiające się na ekranie, wrogo nastawione rupiecie. Jatką jest imponująca, a przy tym grafika prezentuje dosyć wysoki poziom (jedno z najlepiej wyglądających 2D na PSX): masa sprite'ów, świetnie animowane eksplozje, rozpadające się elementy otoczenia (animka lubi szarpnąć, ale przy tej grafice jest to uzasadnione). ITH to arcade'owy shooter w najlepszym wydaniu. □ [q]



WYSCIGI

Motorhead

■ Wydawca Gremlin
■ Producent Digital Illusions
■ Rok 1998

Po dziś nie mam pojęcia czemu tę grę OLANO. Olali ją pisma konsolowe i sami Gracze. Ja zdania nie zmienię! Ten tytuł COŚ w sobie ma, tak jak WIPEOUT. To czysty arcade. Kilka bryczek i (niestety) kilka tras. Strona wizualna do dziś nie ma prawa zniesmaczyć: podwyższona rozdzielczość, dobre tekstury i 50 FPS-ów. Miód. Do tego dobre sterowanie i jako taka fizyka. Jazda jest szybka i dopiero gdy opanujesz trasę do perfekcji, poczujesz "wielkość" tej gry. Najlepsze na koniec: ścieżka dźwiękowa to mistrzostwo (No.1 na PSX), przypomina najlepsze amigowe kawałki w nowej formule. Kocham tę grę. □ [Mr.S]



SPORTOWA

Grind Session

■ Wydawca Sony
■ Producent Chaba Games
■ Rok 2000

Mutti przesadził z "6" dla tej gry, bo choć animka chrupie, a tekstury są biednie, to jednak cała reszta śmiało może konkurować z TONYm. Jak na dobrą dechę przystało, GS ma bardzo dobrze zaprojektowane plansze oraz ciekawe zadania, w dużej mierze zgapione z TONY'ego. Do tego dochodzi spora ilość trików i dobre sterowanie. Podoba mi się tu zaliczanie "Technical Lines", polegające na przegrindowaniu oznaczonych ramp. Zabawa sprawia sporo satysfakcji - jest prosta, ale jednak wymagająca. Ścieżki dźwiękowe nie uszyszają, niestety, na "kopii bezpieczeństwa". Obok serii TONY HS, GS to najlepsza decha na PSX! □ [S]



LOGICZNA

Super Puzzle Fighter II Turbo

■ Wydawca Capcom
■ Producent Capcom
■ Rok 1997, 2001

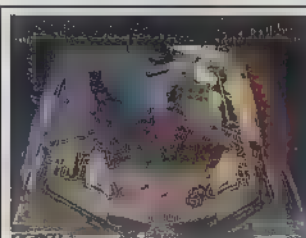
Jeden z nielicznych klonów TETRISA, który śmiało może z nim konkurować. Ideą zbliżoną nieco do BUST A MOVE - zabawa polega na układaniu spadających "z góry" kolorowych klocków w tańcuchy, które potem wysadzamy bombami spadającymi od czasu do czasu - tym sposobem przeciwnik zasypywany jest nadplanowymi klockami. Capcomowi wojownicy okładający się pośrodku ekranu stanowią miły dodatek (obrazujący przebieg zmagania). Zabawa jest wymiennie dla 2 Graczy. Kiedyś chciałem kupić SPF2T, ale sprzedawca wyblagał żebym tego nie robił, bo żona go zabije jeśli jej gry nie przyniesie do domu wieczorem! □ [Mr.S]



Die Hard Trilogy

■ Wydawca Fox Interactive
■ Producent Probe Entertainment
■ Rok 1996

Gra podzielona jest na 3 epizody: wymieniona strzelnica (cool klimat i ogromna interakcja - elementy otoczenia sypią się aż miło; zoomy, teoria eksplozji!), ganiecie samochodem po mieście w celu rozbijania bomb ("SEGA style" - czas wyliczony co do sekundy) oraz action-adventure (przeprawy przez kolejną piętra wieżowca, faszering ołowiem terrorystów; sporo skradania). Pomimo średniego wieku, DHT wciąż prezentuje się b. dobrze (sequel jest "mały") i kręci jak za dawnych czasów. Sekcja "strzelnica" ustępuje jedynie TIME CRISIS. Polecam - nie zawiedziecie się! □ [hiv]

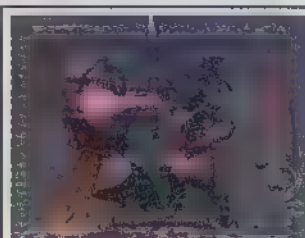


FLIPER

True Pinball

■ Wydawca Ocean
■ Producent Digital Illusions
■ Rok 1996

Na PSX powstało niewiele pinballów, a i tak większość z nich to produkcje trzecioklasowe. TRUE PINBALL to jeden z nielicznych przedstawicieli gatunku, który warto obczuć. 4 różnicowane stoły tematyczne ("future cops", "podrywanie lasek na plaży", "sporty ekstremalne" i "Wikingowie") zostały wyposażone w liczne gryzki, tunele, łapki i podświetlane bajery (przemysłany design), animowany wyświetlacz budzi respekt, fizyka blił cięsie, a i graficznie wciąż jest niezłe (wysoka rozdzielczość). Co prawda TP daleko do genialnego "Slam Tilt" (Amiga, PC), lecz przeto lepszy wróbel... □ [hiv]



PRZYGODOWA

Draconus: ColW

■ Wydawca Crave
■ Producent Treyarch
■ Rok 2000

Przygodowa rąbanka osadzona w średniowiecznych klimatach. Wybrałszy z dwójga bohaterów nawalamy ogry, szkielety i inne gadziny, blegając po lasach, bagnach i zamczyskach. Całkiem przyjemne to zajęcie, bo i szlachtuje się dosyć fajnie, i klimat z czasem robi się ponury, poza tym całość przyprawiono odrobinką czarnego humoru (dIALOGI). Milsze dosyć schematyczne - coś odnaleźć, kogoś ukatrupić otwierając po drodze drzwi porzucanymi po kątach kluczami. Oprawa taka sobie... Tego typu gier brakuje na DeCeku i pomimo kilku wad - jak najbardziej nadaje się do pogrania. □ [q]



Giga Wing

■ Wydawca Capcom
■ Producent Capcom
■ Rok 1999

Kolejna scrollowana (tym razem w pionie) strzelanina zapewnijająca godziwy rozpierdziel. Grafika nie robi raczej na nikim piorunującego wrażenia (spójrz na sequel tego tytułu... tam się dzieją cuda!), jest bowiem dwuwymiarowa-maxoldschoolowa, choć nie wykluczone, że wielu HC-owców, do których zresztą ten jest adresowany, zapisało to grze na plus. W GW zastosowano motyw z osłonami, wykorzystany także w późniejszych, podobnych produkcjach CAPCOMu: GW2 czy MARS MATRIX. Gra oferuje tryb dla 2 Graczy i... to tyle. Grafika dla kolekcjonerów. □ [q]

PlayStation PlayStation 2 PlayStation 2

GOEMON SHINSEDAI SYUMEI



Dane m. było szarpac w wiele japońskich platformerów 2D "japońskich" czyli stworzonych przez Japończyków dla Japończyków. Z zasady są to kapy, aczkolwiek zdarzają się wyjątki od reguły. O ile jednak tytuły a'la STRIDER czy MEGA-MAN mogą znać entuzjastów, tak te pokroju będącego na tapecie GOEMON SHINSEDAI SYUMEI nie mają prawa być na rynku europejskim. Konami wydało owe Japończykowi (i) bazie popularnego Anime) jedynie w KKW. (i) Dwojka bohaterów - Goemon (facepik) i Ebisu (asieczka) - skacze po wszechkierach po platformach, fetyszując się różwanianiem różnych dziwolągów, potocznie zwanych przeciwnikami. Jako że posiadają różne umiejętności, do Ciebie należy TAGOWANIE pomiędzy nimi celem pokonywania następujących przeszkód. Zamysł - jak najbardziej na miejscu, natomiast realizacja... poza się Boże Nie dość, że zabawa nie sprawia przyjemności (wytrwałem do drugiego świata, ki ka pozomów) to jeszcze GOEMON SHINSEDAI SYUMEI wygląda jak "idź stąd i przestań śmierdzić" (sprite'y animowane przez śpca). Pomimo faktu, że uwielbiam oidschoolowy klimat (za dopasowaną wersję np. 2D amgowej "Super Frog" oddałbym pół królestwa) Serio... GOEMON SHINSEDAI SYUMEI należy w kategoriach japońskiego zartu, znaczy się niezrozumiałego. W co głęboko wierzę, nie okazasz się desperatem, który rzuci się na import z Japonii. Imbyś mnie nie zawiodł. Czytelniku (ty m. HIV)

WERDYKT

KONAMI PLATFORMOWA



NBA 2K2



Ludzie, Sciera dał "reckę na pasek" grze, która jest ZDECYDOWANIE najlepsza w swoim gatunku. Argumentacja, że "była już recenzja wersji DC" (de facto też na pasku...), to śmiech na sali. A, co tam - jak go ktoś kiedyś odłączy od respiratora, to przynajmniej będzie wiedział, że co. Do rzeczy: NBA 2K2 to na lepszy "kosz" jak powstał kiedyś wiek na jakiejkolwiek platformie. Swoją premierę miał trzy miesiące temu na DeCeku, teraz czas na wersję PS2, która... No, właśnie - która co? Która jest jeszcze ciut lepsza! Nieznacznie, bo praktycznie głównie w kwestii wizualnej, ale zawsze trochę. Ultra-płynna animacja nie zwalnia choćby na moment. Tekstury naróżnione na zawodników nie szokują rozdzielką (w końcu to tylko port z DC), aczkolwiek poszczególne zawodnicy rozpoznawalni są "od ręki". Rozgrywka w niczym nie odbiega od tego, co dane było/jest zobaczyć na DeCeku - te same plusek i te same drobne błędy. Jest oczywiście wrzucona - wprowadzona w ostatnim sezonie NBA - opcja gry strąfą, defensywa konsolowych przeciwników to power sam w sobie, a ilość dostępnych tu zagran WYMIATA! Zmiany, jakie dostrzegłem w stosunku do wersji z "Makarona" nowe intro i częściowo muzykę, minusy, większa liczba bosk w trybie Street i niestety, skasowanie trybu on-line. W zamian można trząsknąć nawet w ośmiu przy jednym konsolu, a do tak nieonych czynów posadzić trzeba dwa Multi-tapy... Tryby rozgrywki i statystyk pozostawiono bez żadnych zmian. Warto też odnotować, że dużo konkretniej gra się na drugim Dwa Shocku aniżeli na padzie z maszyny SEGI. Raz, że ona ogowie przyciski, już robią swoje, dwa - większa ich liczba otwiera szersze możliwości w zakresie konfiguracji ustawień. Sterowanie jest wręcz perfekcyjne, w mało której produkcji kontrolujesz poczynania zawodników w tak prosty i intuicyjny sposób, drobne niedogodności w kwestii "nachodzenia" na siebie koszykarzy pomijam. Dość gładzenia - jeśli masz PS2 kochasz koszykówkę, nie grałeś nigdy wcześniej w tę serię na DeCeku biegni... gdziekolwiek, byle zdobyć je, najnowsza odsłona! NBA LIVE 2002 od EA w ogóle się nie umywa, to jest różnica co najmniej klasy (jak nie dwóch - Mr.Ś). Ocenę wystawiam wyższą niż w przypadku DC tylko dlatego, iż na PS2 nigdy nie było NBA 2K1 i NBA 2K1.

PS: Wersja xboxowa jest już dostępna. Czekaj, musisz poczekać do marca.

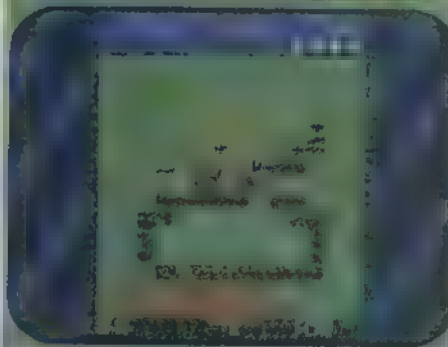
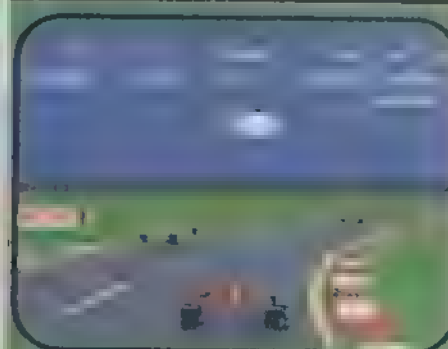
Shiva

WERDYKT

SEGA SPORTOWA



NAMCO MUSEUM



"No ten Emotion Engine ma niezłego powera..." - tak możesz wywnioskować wzdychając wzrokiem po shotach. Hehe! NAMCO, w trosce o własną dziurę budżetową, ponownie zdecydowało się włączyć stare konie "na sentyment". Czy tak, podstęp da oczekiwanym efekt? Jak znam życie - bez większych problemów. Dlaczego? Ano, entuzjastów kolekcjonerów (oczywiście ci z zasobnymi portfelami...) prawdopodobnie nie odpuszczają sobie i w ten sposób dorzucenia do zbiorów "muzeum" na 128-bitową zabawkę SONY tym bardziej że 3 spośród 10 wplecionych na składankę tytułów dotychczas nie zostały wydane na jakimkolwiek systemie (specjalne wersje PAC-MAN, GALAGA oraz DIG DUG - zmieniony design graficzny). Maro tego - choć składanka zawiera 10 gier, to po uzyskaniu określonej ilości punktów w PAC-MAN, MS PAC-MAN, w menu dochodzą dwa nowe tytuły: odpowiednio PAC-ATTACK oraz PAC-MANIA. Oto pełny wykaz gier, jakie znajdziesz na składance PAC-MAN, PAC-MAN ARRANGEMENT, GALAGA, GALAGA ARRANGEMENT, DIG DUG, DIG DUG ARRANGEMENT, POLE POSITION, POLE POSITION II, MS. PAC-MAN, GALAXIAN, PAC-ATTACK, PAC-MANIA. (...) Graczy nie mających pojęcia o pozycjach z lat 80. (uuuuuu...) pragnę oświecić, iż spośród wymienionych tytułów na szczególną uwagę zasługują wiecznie rajujące GALAXIAN (na podstawie Space Invaders, megaczad) i DIG-DUG (wpychanie robalów pomoci do d***), z kolei w abidziei wyścigów F1 zapraszam do obcowania z POLE POSITION II i II - celem przeprowadzenia bolesnego doświadczenia, jak się ma postęp technologiczny i jakie ma przełożenie na rajcówność. (...) Raz jeszcze podkreślam: jest to składanka tylko i wyłącznie dla "zabranych" kolekcjonerów bez oceny...□

HIV

NAMCO OLDSCHOOL

GALAXIAN POLE POSITION II PAC MANY

HARD OK



Specjalny numer
 W tej chwili, jak i tak to się mówi, nie trzeci raz sztuka. Przywasz w tych kolejkach parę Twojego ulubionego dawa-
 miato, powąchał i co, wrażliwość ostrych zapachem? Smiesz, poliz, to strony zrobione są z najlepszych, starannie
 wyszlakowanych składników doprawionych ostrych przyprawami. Znowu ekipa HARDOKa ruszyła się w różne strony
 świata i wróciła z garścią kieszonkowych składników potrzebnych do stworzenia tego niezwykłego wywaru, którym naszczemy tuś
 bary stym.
 Na koniec wyszlakowany, nasz doskonały konsument, dwa linie teksty z cyklu "zrob to sam". Czyli doktor Kil'wate ruszył i tekst
 o mawianiu video-stawki wirtualnej, zagrał. Darczyńca kilka artykułów przygotowanych przez prawdziwych mistrzów kuchni. Uważaj
 HARDOKOWA. Tępo!

W tym numerze: Wirtualny kucharz (pół roku a pół roku) postanowił na poważnie porządkować swoje sprawy. Zaczynamy powódź na nową, wreszcie życie!

Gry od kangura

Zakupy w sieci...

Zapewne niejeden z Was, oglądając reklamy w piśmie komputerowym, klnie pod nosem: "Dlaczego tej gry nie ma w PAL-u, tamtej nie można u nas dostać, a jeszcze inna jest taka droga?". Sprzedawcy często tłumaczą, że to przez brak lokalnego dystrybutora (vide FFI), lub że takie ceny narzuca wydawca, który z kolei musi płacić za licencję producentowi danej konsoli. Jest na to rada: zagraniczne sklepy internetowe mianowicie

Co zyskujemy? W wielu przypadkach oszczędzamy. Gry (a także akcesoria - o tym za chwilę) są tańsze, ponieważ pochodzą z pierwszej ręki! Oprócz tego dla starych klientów, którzy np. wykupią członkostwo w klubie, przygotowujemy specjalne oferty: zniżki, prezenty i inne bonusy. Dla wielu, ogromnym plusem jest też możliwość zdobycia gry na długo przed jej europejską premierą - na przykład PAL-owy WIPEOUT FUSION był dostępny w jednym z australijskich sklepów już w grudniu 2001, podczas gdy oficjalnie w Polsce można go dostać dopiero od lutego br. O grach w NTSC już nawet nie mówię... Jeśli chodzi o hardware, to niektóre sklepy nie wysyłają za granicę paczek z dużymi (konsola, kierownica...) urządzeniami zawierającymi delikatne elementy, jednak z mniejszymi rzeczami (pod. Memorka lub pistolet) nie powinno być żadnych problemów. Warto wiedzieć, że gry kupione w Europie lub Australii, są w systemie PAL. Uruchomią się na kłajonej w Polsce konsoli z kolei gry z USA, Kanady, Japonii zawsze będą w NTSC - do ich odpalenia będziemy potrzebowali albo konsoli importowanej, albo przerobki. Inaczej jest z akcesoriami - niezależnie skąd pochodzą, będą działac ze sprzętem PAL. Z kolei filmy DVD - jak zapewne każdy z Was wie - dzielą się na regiony (0: Brak blokady; 1: Ameryka Północna; 2: Europa, Japonia, Afryka Południowa, Blisk Wschód, Egipt; 3: Daleki Wschód; 4: Australia i Oceania, Nowa Zelandia, Ameryka Środkowa i Południowa, Meksyk, Karaiby; 5: Były Związek Radziecki, Indie, Afryka, Korea Południowa, Mongolia i Chiny).

Zdjęcie blokady regionowej w PS2 umożliwia przystawki DVD Region X, Action Replay 2 v2 x, a także chupy NEO4 i Messiah.

Na czym to polega?

Aby kupować w sklepach internetowych, musimy dysponować komputerem z najnowszą wersją przeglądarki internetowej obsługującej kodowanie 128-bitowe (np. Internet Explorer 6.0), oraz kartą kredytową. Praktycznie wszystkie sklepy akceptują karty VISA Classic, Mastercard i eKarta, niektóre dodatkowo Visa Electron i Netgo (i tylko te ostatnie). Zazwyczaj i prowadzenie konta jest zazwyczaj darmowe, jedynym warunkiem jest ukończenie 18 lat i posiadanie dowodu tożsamości. Czas realizacji zamówienia wynosi zazwyczaj kilkanaście godzin i jeśli wszystko pójdzie dobrze, dostaniemy naszą grę po kilku (kurier) lub kilkunastu (poczta lotnicza) dniach. Jeśli tak się nie stanie, należy sprawdzić czy nasze zamówienie zostało zrealizowane (zazwyczaj otrzymujemy e-maila z potwierdzeniem) - jeśli tak, a pieniądze zniknęły z konta, możemy - po odczekaniu ok. miesiąca - skontaktować się ze sklepem i po wyjaśnieniu wątpliwości poprosić o ponowne wysłanie paczki. Niestety czasem może się zdarzyć, że frałmny na jakiegoś oszusta, który zamiast wysłać nam zamówioną grę, zrobi na koncie debat na kilkanaście tysięcy złotych, a następnie zniknie tak szybko, jak się pojawił! Aby zabezpieczyć się przed takimi - niestety niemiłymi, przyznajcie - sytuacjami, należy korzystać wyłącznie z renomowanych i znanych sieci handlowych, a w razie wątpliwości spytać np. na odpowiedniej grupie dyskusyjnej.

O czym warto pamiętać? Czasami zamawiając lower istnieje możliwość wpisania w okienku z dodatkowego komentarza uwag czy indywidualnych prośb. Jeśli przesyłka nie będzie wysłana kurierem - co moim zdaniem jest stratą pieniędzy (w zamian zyskujesz jednak niepewniejszy, najszybszy i najbardziej bez-

pieczny sposób wysyłki - Shiva], lecz pocztą lotniczą, możemy ładnie poprosić sprzedawcę (oczywiście po angielsku), by oznaczył paczkę jako prezent (gift), lub też wartość na deklaracji celnej określił na kilkanaście dolarów. Jeśli dodatkowo życzymy sobie aby faktura (invoices) nie została wysłana, lub by była umieszczona wewnątrz paczki - unikniemy płacenia cła.

Przykładowa prośba może wyglądać tak:

Dear Sir/Madam
 I plan to order some items from your shop, but before that I would like to ask you about the following:
 Can you make sure that the custom declared value does not exceed 15 USD?
 Can you mark the parcel as a GIFT?
 Also please note I would like you NOT to send any invoices with the parcel.
 This would allow me to avoid any problems with local customs.

Best Regards,
 Henek from Poland

Oprócz tego warto wiedzieć, że niektóre sklepy zwracają podatek VAT, lecz niestety nie jest to regułą. Koszty transportu w wypadku poczty lotniczej zazwyczaj wynoszą zaledwie kilkanaście złotych, jednak w ekstremalnych przypadkach (kurier + duża paczka + ubezpieczenie) mogą być nawet kilkunastokrotnie wyższe. Dlatego też jeśli zdecydujemy się na złożenie zamówienia, bezwzględnie powinna być przy nas zaufana osoba, która dobrze zna angielski i dokonywała już takich transakcji. Unikniemy w ten sposób ewentualnych problemów. Pilnujmy jednak PIN-u swojej karty i zwróćmy uwagę na kłódkę znajdującą się w prawym, dolnym rogu przegladarki podczas operacji z kartą MJCI być ona zamknięta. DOKŁADNIE zapoznajmy się też z zasadami dotyczącymi zamówienia, ponieważ niektóre sklepy rządzą się własnymi prawami. Jeśli będziemy ostrożni, niczym nie ryzykujemy, a możemy sporo zaoszczędzić. [Kilku]

FAQ dotyczące kupowania za granicą można znaleźć pod adresem <http://www.nostalgia.pl/kupowanie>. Autor - ChillZ. Również na <http://konsola.of.pl> jest całe o kupowaniu przez sieć.

Gdzie zamawiać?

Ponżej linki kilku dużych i znanych sklepów:
<http://ukgames.com> (W Brytania, multi-media)
<http://www.gamesstreet.co.uk> (W Brytania)
<http://dvdcrave.com> (Australia, multimedia)
<http://www.ezydvd.com.au> (Australia)
<http://www.amazon.com> (USA)
<http://www.softwarefirst.com>
<http://www.dvdxpress.com>

Shiva: Podstawowa sprawa transakcji przez Sieć to bezpieczeństwo - dopiero w drugiej kolejności należy patrzeć pod kątem ceny. Rebiat zakupów w Internecie najlepiej jest płacić kartą z tzw. "małym ryzykiem" czyli innymi słowami założyć oddzielne konto bankowe (polecam mBank), na które przelewać będziesz później poszczególne sumy za zamówione towary. Generalnie nie ma się czego bać, pod warunkiem że kupujesz w dużych, sprawdzonych i solidnych sklepach. Osobiscie polecam ukgames.com i dvdcrave.com, które oferują momentami naprawdę rewelacyjne ceny, dodatkowo szybko realizują przesyłki (10 - 14 dni) i... czasami miła zaskokują prezentami swych stałych klientów (drobiazgi, ale ktoś nie chciałby np. breloczka z J&D?). Nie bójcie się też ewentualnego cła - zamówienie paczki z różnych stron świata od dobrych kilku lat i nigdy nie zdarzyło się, by zakwestionowano wartość przesyłki/narzucono cło, w 95% przypadków sklep wysyłający dane gry/akcesoria sam dba o zaniżenie wartości paczki i wysłanie jej jako "gift".

PS: Nowe najlepsze sklepy i-netowe odwołują czasem kapuchę - brakuje im gier (nieraz ściągają kosę z konta z wyprzedzeniem, po czym trzeba czekać miesiąc na paczkę), czy też nie realizują, nie wiedząc czemu, za pierwszym razem zamówienia (wyjłki). [Kilku]

Wielka draka "Dzielnicowego"

Część druga, w której Pinokia walczy z piratami, zostaje zaarrestowany przez Lisa i Wilka za używanie mod-chipa, trafia do brzucha grubej ryby SONY, ale dobra wroźka się nie pojawia, bo to nie bajka lecz "ass kickin' real life".

Ostatnio nie jest zbyt ciekawo. SONY stale. Znany producent akcesoriów oraz kart pamięci do PS2. Mod Catz nie dostał przedłużenia licencji. Akcję "szalonego kato" podły na ryj. Nie straszne to Wam? A mówię Wam coś takie nazwy jak Neo Tech czy Channel Tech? No, z czym Wam się kojarzą? A może NEO 4 MESSIAH? Już nie. To nie prima oprimis. marny z nieba nie będzie, bo SONY wynajęła batalion prawników, którzy wyliczyli najgłębsze działo i całkowicie zaważyli się teorii niektórych proroków jakoby SONY zarabiała na sprzedaży konsol aż tyle, że pirocnie ich tytułów całkiem im nie przeszkadza. Ponoc mieli też stosować łatwy do złamania zabezpieczenia, no i widać jakie one łatwe, skoro przez tych parę lat nie sensownego nie wyniszcza. Wróćmy do procesu. - nie dość, że chipów nie będzie, to na dodatek same straszne rzeczy przydarzyły się ich producentom: zakaz jakiegokolwiek formy udostępniania technologii pozwalających na obejście zabezpieczeń SONY permanentny ban na jakiegokolwiek publikację nt. ww., przekazanie wszystkiego, włącznie z dokumentacją technicznymi, kodami źródłowymi, schematami montażu, a na dodatek każdy posiadacz chipa stał się od teraz przestępcą. A najlepsze jest to, że z dokumentów dotyczących rozprawy wynika, iż SONY domaga się od dwóch ww. firm, aby te udostępniły dane personalne osób które w powstaniu chipów pomogły, a także dane odbiorców oraz dokumenty dotyczące sprzedaży (konta bankowe, adresy, telefony itd.).

No i co teraz? O ile Channel Tech i Neo Tech mają przerzucane, tak technologia pewnie dziwnym zbiegiem okoliczności (krosnoludki, Coojer Cop perfield) "wyaknie"/"wyakto" SONY zamiast dwóch firm oferujących modyfikacje, będzie miała do czynienia z setką anonimowych fabryczek rezydujących gdzieś w Korei. Konczymy temat...

Ze piroc są zbi wiemy już od dawna, że dystrybutorzy są dobrzy - również. Mają na tyle dobre serca żeby do swego biznesu cały czas dopłacać, bo sprzedawca gier w Polsce się nie opłaca. Jasne, że się nie opłaca, skoro tak, na przykład JAKS&DAXTER sągany z Australii kosztuje ok 140 zł a nas 240 zł. Ludzie, tylko czasem nie myślcie o sąganiu. J&D z Australii, podobno pomimo że gra jest w PAL-u, to znacznie różni się od tej dostępnej w Polsce mianowicie obraz w TV jest "do góry nogami" - wiece, przecież w Australii ludzie chodzą do góry nogami. Wspieramy polski rynek grywo bo nie tak nie przeszkadza jak odwrócony obraz i kangury na ekranie. Jakby ktoś wpadł na pomysł odwrócenia telewizora, to sprzedawcy, że sprowadzanie gier z Australii, bo, nawet z Niemiec czy Innej Brytanii w świetle prawa jest po prostu nielegalne, a czym przekonywał nas niedawno jeden z prawników SONY.

A na razie pecetowcy czekają na GTA3, niektórym się literki poprzestawiały - czekali też na GT3. Zrobiła się z tego niezła zadyma. Brak konsolowa twierdziła w zaparte, że piroc czegoś takiego nie uciągnie, brac PC towa zaś obawiała się czy gra będzie tak samo przyzka jak na konsoli. Koniec konców żadnej konwersji nie będzie, co potwierdziło oficjalnie POLYPHONY.

Chyba niektórzy liczą na to, że w GT3 pograją sobie dzięki emulatorowi. Ludzi niczego nie nauczyła akcja z Abusem - nadal oczekują cudów. Nie dość, że w jednym z numerów badaje "Entero", emulator PS2 przedstawiono jako objawienie, to niczego nie nauczone wydawnictwa znów zaczęły opisywaćemu PS2, tym razem przeznaczane dla Mac'a i wymagające specjalnej przystawki. A to dobrze! Niedawno objawił się kolejny "emulator" - tym razem Xboxa, na którego zgłodziłi PC'owcy rzucić się z apetytem, i znowu na serwisie internetowym jednego z czasopism komputerowych (które uważaliśmy za poważne i godne zaufania) pojawiło się info o istnieniu tegoż. Po rozkompilowaniu, co uczynił K.Lu, okazało się że cały "emulator" napisany został w Delphi, a co by był odpowiednio duży, dorzucono do niego przypadkowy plik z jakiegoś programu MICROSOFTU. W tym samym czasie na jednej z zachodnich aukcji kupa można było tajemniczą płytkę wypelnioną po brzegi przeróżnymi emulatorami, z PS2 i Xboxa na czele. Jako że cena była atrakcyjna, to, liczących nie brakowało... bo, przyznaj, Drogi Czytelniku - czy nie zmienilibyś swego starego peceta w najnowocześniejszą maszynę do grania kosztami mającymi 20 złotych?

Tymczasem, znany lubiany japoński magazyn Famitsu opublikował listę najlepiej sprzedających się w Japonii gier (przedział czasowy 12/24/01 - 12/30/01). Od razu widać jak bardzo mentalnością Europa różni się od Kraju Kwitnącej Wiśni. Pierwsze miejsce: SUPER SMASH BROS (GC); drugie: SUPER MARIO ADVANCE (GBA), czyli jak widać kuli hydrauliczki swoje robi. Trzecie pozycja: PS2 i MOBILE SUIT GUNDAM. FEDERATION VS. ZEON DX, czyli ofensywa japońskich bajek. No, a które miejsce zajął MGS2? Dziesiąte, czyli, zowiej z której strony się patrzy, albo ostatnie miejsce w rankingu, albo zmieścił się w pierwszej dziesiątce. Famitsu ocenił również VF4 - gra dostała bardzo wysoką notę 37/40. Fani japońskich bajek zapewne wstrzymali oddech, kiedy pojawiły się pogłoski jakoby miało się na PS2 ukazać gra na podstawie Akiry. I ukazała się: AKIRA PSYCHO BALL, czyli pibul z motywami z filmu... Czy na to czekała fan?

A mi się ta faja
podoba.



Sony-odysęja kolejna część. Tym razem ruch nie jest wariacki, a raczej wy kalkulowany. Produkcję PS2 przeniesie się z Japonii do Chin - ciężko kosztów PS2 potanieje. Potanieje z kilku powodów: przede wszystkim z uwagi na europejską premierę konkurencyjnych systemów - po drugie z uwagi na pewne "zastrzeżenie" stosunków pomiędzy SONY PL a EUROPE (my nic nie wiemy). Nie będzie dziwnym jeśli SKLEPÓWA cena spadnie nawet poniżej 1000 zł.

Kosztą obniżyć również NINTENDO - jednak w tym przypadku wiąże się to bezpośrednio ze spadkiem cen... tak zarówno GBA, jak gry na nie mają stancie o jakieś 20% (320 zł?) a NGC - który w Europie pojawi się już 3 maja, kosztować ma równo 900 zł. Iwizie, prawda? Nie ciesze się tak - wszak podana cena dotyczy wyłącznie Wielkiej Brytanii. W przeciwnieście do konkurentów - o premierę swojej konsoli nie martwi się MICROSOFT - który ogłosił, że najnowsza zabawka firmy XE pojawi się w naszym pięknym kraju przed jesienią 2002. Nie? Czyżby panowie z MS nie szyseli o ludziach importujących konsole z Zachodu? Pewnie szyseli, ale się tym nie martwią - "przecież to nielegalne". Jakby nie było nie można powiedzieć, że MICROSOFT dał ciała - wręcz przeciwnie - jeśli tylko "prawdzą" się wzię obserwatorów rynku. Xbox może stać się drugą Amigą w dziedzinie demosceny - podziemia podobno już zapalen programistów tworzą nan emulatorów, przeróżne odwarżaczce (np. DivX) czy programy do zgrzywania całych gier na twardego.

Fanów NINTENDO raczej nie zawiedzie GBA, przynajmniej przez kilka najbliższych lat "N" przyjęło bardzo fajną strategię. Nie ma takich ograniczeń na zespoły developerskie jak w przypadku N64 - nie ma doboru "the best of the best" - dobrze. Soft na GBA robi sporo znanych firm. Gorze karmieni są zarówno odgrzewianą klasyką (dzięki czemu konsolka trafia w gusta tych starszych - co dawne czasy pamiętają), jak i rzeczy trochę świeższe. Na przykład MOTO GP szokujący grafiką v RALLY 3. ewentualnie kontrowersyjny GTA3. Za to GUJITY GEAR X jest zaledwie dobry - choć nie zawołał do końca, to jednak po pozabawieniu go wspomnień, aczkolwiek kartkodziwnej oprawy obcowanie z nim przestało być tak przyjemne.

A Dreamcast powoli kona. SEGA zamiast wydawać gry na DC - konwertuje starsze pozycje na PC. "Robią się" GUJITY GEAR X, GRAND A, CRAZY TAXI - jasne, czerpanie przyjemności z ciężką w arcade owe gierki na klawiaturze. Pfff. O ile w Europie i USA DeCe to już historia, Japonczycy wciąż cieszą się nowymi tytułami: np. GURU GURU ONSEN 3, SAKURA TAISEN 4, MADDENS FALL, N LOVE... Fajnie. Tylko co to?

No i tyle w tym miesiącu się działo... Maniak zmęczony wynurzeniami zasnął więc myślenie, na paluszkach wycofujemy się z jego nory. Zabierzemy ze sobą dyktafon na który nagraliśmy jego chore wynurzenia przysięgujemy do mozaicznego wklepywania, poprawiania szlifowania. wez K.Lu, jeszcze przewin, bo nie stylizalem ostatniego zdania... Aaa, do zobaczenia za miesiąc - oko w oko z Maniakiem. [pingu&K.Lu]

The logo for ZOM, featuring a large, stylized 'Z' in a dark, textured font, followed by 'OM' in a lighter, outlined font.

ROK 1983



Konsola Famicom / NES

W lipcu 1981 firma NINTENDO, znana wcześniej z automatów arcade i pierwszych zabawek typu Game & Watch, zaprezentowała w Japonii domowy system gier wideo - Famicom (FAMILY Computer). Głównym projektantem oraz ideologiem produktu był Masayuki Uemura. W swoim macierzystym kraju Famicom zyskał ogromną popularność, w przeciągu zaledwie pół roku sprzedano ponad 2,5 miliona egzemplarzy. System ten przyczynił się do powstania wielu doskonałych konwersji automatowych wersji gier Donkey Kong i Mario Bros. które w Japonii sukcesywnie przewodziły na polu ekranu.

Japoński sukces konw. Famicom przekonał kierownictwo firmy NINTENDO że należy zaprezentować swój produkt na rynku amerykańskim, gdzie zadebiutował po dwóch latach, w 1985 roku, pod nazwą Nintendo Entertainment System.

Jedną z najważniejszych "nie-biznes" historii. Rok 1984 w USA jest nazywany często Wielkim Zafatowaniem w historii wideo. Na rynku sytuację miało wpłynąć wiele czynników z których przede wszystkim należy wymienić znaczenie tej kampanii (€ 64 A1 65 (konkrety nosnik) zalew rynku tanimi prostymi gramy oraz wywołanie walki konkurencyjnej która doprowadziła niemal do stanu bankructwa firmy Coloco i do zbankrutowania dwóch następujących liderów: Mattel i Magnavox, wręcz zmusza do wycofania się z rynku wideo.

495. W jaki sposób komputer nie zawierający żadnych rewolucyjnych rozwiązań był dobrze znanym i bitym systemem opartym na proceku 65802 taktowanym 1,79 MHz, 4 kb pamięć RAM i rozdzielczość 256x240 w 16 kolorach. Możliwość graficzne nie powstały z nog, monotoniczny dźwięk nie zachwycał, więc pewno zadajecie sobie pytanie: "Dlaczego NES przeprowadził swą rewolucję na rynku gier wideo?"... Odpowiedź jest bardzo prosta: "Dlatego że NES był pierwszym konsolą, która mogła grać w gry wideo".

W tym czasie w USA Super Mario Bros. The Legend of Zelda Castlevania Bomberman Final Fantasy MegaMan Contra i inne wiele innych przyczyniły się do niesamowitego wrecz sukcesu konsoli w Japonii. W USA na dziesięć sprzedanych kopii NINTENDO jedna konsola innego producenta (ATARI, SEGA itp.). W roku 1987 NES był w co 3 raz droższy niż MSX!

Oczywiście, nie ma dymu, bez ognia, tudzież raży bez końców... Ilość wspomnianych gier nie była tylko i wyłącznie zależna od "głównego planu" dla wojny w tej kwestii z bardzo kontrowersyjną polityką jako prowadząca firmę Nintendo w stosunku do firm przewidywało nie mieć. W kontekście zastępczo jako prawa wytwórcy nawiązywać do tytułu. W zasadzie ogólnie było to tego, że zeszła firma przesłała do NINTENDO to przesłała tylko do firmy Nintendo, poprzez techniczne kompasie, jak segowy Master System) nie mogły z NES-em konkuro-

Przez ponad 20 lat ten system jest uznawany za najbardziej popularną konsolę stacjonarną w historii gier wideo. W 1982 roku, kiedy się go na całym świecie sprzedano ponad 50 milionów sztuk, system, napisano ponad 2000 gier. W latach 80. i 90. nadal powstają nowe tytuły, które łącznie sprzedano w ilości 350 milionów egzemplarzy.

Skróciłem i skasowałem przy nich bieżącą wartość wspomnień z NES. Frankom był i jest nadal) natchnieniem "parancem" kłopotliwym i kłopotliwym. Dobrze że znamy nam wszystkim Pegasus to nie innego jak tylko jeden z kilkuset od niego skonstruowanych kłopotliwych. Miałem ostatnimi miesiącami być wion PolyStation (i II) Nazwa wcale nie przysparzała wrażeń do ludzkiego przypomina Szaraka i ponad 200 kłopotliwych wraz ze zdyktowanymi mozożem przetrwać pod adresem http://lanterne.ericmuc.com/ NES miał różnego rodzaju kontrolery między innymi miał do końca życia sterowane naciśnięciem ciała gogle wirtualne, słychać VR replikację między społeczeństwem do kłopotliwych. Robił kłopotliwy. W Japonii było tego jeszcze więcej: klawiatura, pack pozwalający na tworzenie a Golem, pędzących przedmiotów bogi, słania dysków karaoke kity i inne. Pojawiały się również wizerunki przedstawiane na małą skalę "bokupy" pozwalające na zgranie zawartości karty na dyskietkę i korzystanie z gier bez oryginalnej gry w słocie

O popularności konsoli może też świadczyć fakt, iż 10 lat (sic!) po premierze, NINTENDO zdecydowała się wypuścić na rynek zmodernizowaną wersję konsoli Famicom (new revision). Głównym motywem wypuszczenia nowej wersji konsoli było zastosowanie wydaj. AV (które ówczesnie "opanoowało" wszystkie japońskie odbiorniki TV) oraz wyeliminowanie podstawowej wady starszego brata, jaką była wrażliwość na zanieczyszczenia złącze cartridge'y.

Oznaczenie firmy NINTENDO wyszczególnia swoje produkty z oferty dopiero po 14 latach - w 1997 roku na koncie firmy w serwisie Emuland. N2S jest niewątpliwym rodzynkiem na emu scenie bo w ten system nie było przewidziane jak kopiować i biegać emulatorami. Przypieło się iż każdy kto próbuje swoich klawiszy w emulatorze - pojawia się na emuland. N2S i Dziekujemy możemy posmakować kultowych gier prawie na każdej współczesnej konsoli - napisana emulatorami dla PSX, Dreamcast, N64, Game Boy Advance, a nawet Wii i GameSwan. Po więcej informacji zapraszamy do Emulandii. ☐ [skizko & paoe / emulandru.pl]

EMULANDIA

Emulatory NES-a.

NES doczekał się rekordu świata w ilości spracowanych wersji oryginału. Najprawdopodobniej ten sam las czeka go także na polu emisji.

Nintendo 64 - Neon64

Neon64 to projekt autorstwa Halley's Comet software. Emulator został napisany w oryginalnym assemblerze R4300, co powinno gwarantować w miarę szybką emulację. Jednak w rzeczywistości jest znacznie gorzej. Neon działa co najmniej dwa razy wolniej niż N64 i obsługuje tylko kilkadziesiąt gier m.in. Super Mario Bros., Castlevania, Megaman. Oczywiście aby skorzystać z dobrodziejstw "udowowa" musimy posiadać odpowiednią sprzęt do nagrywania kadrów na N64, potrzebne oprogramowanie oraz czytnik kart. Ten fakt zapewne dyskwalifikuje większość radiomani użytkowników konsoli. A może warto zainteresować się ?

Game Boy Advance - PocketNES 0.7

O PocketNESie z pewnością już czytaliście - wspomnieliśmy o nim w PLEŚ3 przy okazji opisywania ciekawych programów na GBA. Przez kilka miesięcy autorzy ciężko nad nim pracowali (czego efektem jest najnowsza, szósta wersja emulatora). Dopało ona ok. 85% gier z czego większość bezbłędnie z pełną (!) predyskacją - nawet z wymagającym KIRBY'S ADVENTURE - nie było żadnych problemów. Z ciekawych opisy warto wymienić możliwość składowania obrazu oraz zapisywanie gry w dowolnym momencie (state). Posiadacze programatora Linker mogą na średniej wielkości Flash(art) nagrąć ok. 100 ROM-ów na raz (co zapewni znajome więcej zobowiązań, niż niejedna oryginalna gra dla "adwensa"). Projekt wciąż się rozwija, o czym możecie się przekonać wchodząc na jego oficjalną stronę - <http://nes.pocketheaven.com/> [K1]u

WonderSwan - FC Emulator WS 0.03

WS WSC to bardzo egzotyczna konsola handheld, która w Polsce posiada zaledwie kilka osób (hi DOX). Jednak na rynku azjatyckim wzbudziła pewne zainteresowanie (czego niewątpliwym dowodem jest projekt emulatora FC Emulator WS 0.03). Niestety, osobiscie nie posiadam tej konsoli, a strona projektu jest cieżka w "krzaczkach", więc trudno mi napisać jak emulator sprawuje się w praktyce.

Dreamcast - NesterDC 5.0 pre 4

Na DC powstała linia emulatorów NES. Fankom jednak obecnie krzy się praktycznie tylko jeden: **Nester DC Autorun**, tego najbardziej znanego projektu są Ken Fries i Takayama Fumihiko. Emulator jest stale rozwijany, dopracowany na makska. W najnowszej wersji Nester oferuje bardzo dobrą (blisko 100%) szybkość emulacji wraz z dźwiękiem i to na pełnym ekranie. Ponadto umożliwia zabawę nowymi czterech Gaczy oraz oferuje opcję zrywania słoni gry. Liczba obsługiwanych gier jest naprawdę imponująca i z każdą wersją rośnie w siłę. W ostatniej odsłonie dodano m.in. obsługę mappera umożliwiającego emulację kultowego boksu - **PunchOut**.

Sony PlayStation - PNESx

Niesłety emulacja na porzeczego szaraka nie może portować się tak dobrze jak w przypadku DC. Spowodowane jest to przede wszystkim "czekaniem sprzętem" jaki został zastosowany w konsoli. Jednak fani NES a posiadacze PSX a mogą być usatysfakcjonowani bowiem powstały dwa emulatory "pogoza" FCEmu oraz PHESx

W przypadku FCE trudno ocenić jakość emulacji, gdyż wszelkie "dokumenty" produkowane są w języku kwintygi i wsińi. o same wywołanie LeDeba nie doto zadowalających efektów. Nieco mnu sytuacja jest w przypadku PMSa. Wg Zaphora (webmaster jednej z najpopularniejszych stron poświęconych emulacjom) emulacja rzekiem nie radzi sobie z większością gier na przynajmniej poziomie szybkości emulacji, jednak w pliku "readme" czytamy bardziej niepokojące słowa: Autor przyznaje, że szybkość emulacji niektórych gier to zaledwie 10 oryginału, a to stanowiło za mało (nawet z uwzględniającą formę skip). Niestety projekt zniknął z sieci i nie wiadomo, czy będzie dalej rozwijany (sk:zto / emudreams.pl).

* Wszystkie opisane emulatorzy dostępne są pod adresem <http://emu.makii.pl/emukonsola/>

WYPALANIE

W poprzednim odcinku „Emulatori” obśmialiśmy przedstawicieli Wam uniwersalnego sposobu wyplatania płyt z emulatorami na CD. Jednak po głębszej analizie rynku, okazało się, że obecne występy najpopularniejszego emulatora odpowiadającego przykładowo obrazowi (możemy „ożenić” z tym) „ogólnemu” ogółu, które występuje w ich formie płyt z22 jedne i22 dostępnym programom do nagrywania na PC, Nero lub DVD Juggler. Zanimże kiedykolwiek posiadacie płytę do kłosa 1700 i22 nominale, tych programów. Jeśli jednak będziecie musieli i22 opoty z wypełnieniem danego emulatora, posłuchajcie nas: skrytka@emulacore.pl

Oczywiście, sprawo nieco się komplikuje w przypadku, gdy dany program jest dostępny wyłącznie jako some pliki (plany files), które to są napowide; rzadziej, gdy cały program jest dostępny na nośniku fizycznym (zawieszone emulator, jak ROM) i to do dodatkowego sposobu być może jest to program. Niemniej jednak, nie dotyka to problemu undergroundowej grupy i właśnie odpowiednio, która sprawo, że jakieś udo może robić każdy, dostępem do Pika wypracowane w naszym kraju. Spójnij się bardzo, ponieważ podobnie jak w przypadku emulatora na Szwajcarii, nie jest bardzo proste do profilu, PSX EXEMPLE: dlatego niektórzy zainteresowani używają do pobrania oprogramowania AQD. Niezależnie od tego, jak opisać pokonywanie i chociaż nie jest to konieczne, ponieważ z tego powodu, że w języku polskim, umiemy wypracować nam wypracować zainteresowani emulatorów, gier na OK, które są wyłącznie, ponieważ, byłąć się w Piku, znajdować tam także odpowiedź; na wiele pytań dotyczących różnych kwestii. Jak to jest?

"Spielberg" gier wideo

przygotował: Soku (K. Adamczewski)



Shigeru Miyamoto

"Dorósł to po prostu bardziej umoralnione dziecko" [Shigeru Miyamoto].

Urodził się w małym miasteczku Sanebo w 1953, później razem z rodzicami przeprowadził się do Kioto. Oboje rodzice Shigeru pracowali w szkole na posadzie nauczycieli. Jego rodzina nie była bogata, nie miała samochodu ani nawet telewizora. Przez to może Shigeru dużo czytał, zajmował się także malowaniem, szkicowaniem i robieniem kukiełek, które potem wykorzystywał na przedstawieniach. Sklejał dużo modeli zarówno z drewna jak i plastiku, co potem pomogło mu w projektowaniu zabawek. W wieku 19 lat został studentem na Kanazawa Munio College na wydziale sztuki. Po studiach Shigeru nie mógł się zdecydować co tak naprawdę chce robić w życiu, dlatego też poprosił ojca aby ten skontaktował się ze starym przyjacielem Hiroshi Yamachii, który był (i jest do dziś) szefem firmy NINTENDO. Hiroshi zgodził się na przyjęcie młodego Miyamoto na posadę inżyniera. Po dwóch latach (1977) gdy szef zobaczył projekty zabawek autorstwa Shigeru (który miał wtedy 24 lata) awansował go na posadę First Staff Artist ("główny projektant"). W pamiętnym roku 1980 Miyamoto rozpoczął pracę jako twórca gier. Jego pierwszym projektem była strzelanina "Raderscope". Prace zostały jednak zamieszczone z powodu słabej grywalności tego tytułu (i mniemano przejęcie w USA). Następnie przy współpracy z Gunpei Yokoi miał

Ciekawostki

- mierzy tylko 166 cm wzrostu i waży 64 kilogramy;
- jest leworeczny;
- kiedy był mały chciał w przyszłości zostać malaczem lub laikarzem;
- posiada laptop firmy SONY;
- nie posiada telefonu komórkowego gdyż twierdzi, że to ograniczyłoby jego wolność;
- ogólnie nie gra w gry, chyba że ze swoimi dziećmi;
- dzieciom kupił Dreamcasta. Twierdzi, że nie proszą go o PlayStation;
- jego dzieci to 16-letni chłopak i 14-letnia dziewczynka;
- swie dził że pod ad GameCube'a jest tak zapojowany aby nawet małe dzieci nie miały problemu z jego obsługą, używając go z samymi minidyskami, dziecko nie musi dotykać powierzchni dysku, kiedy go trzyma;
- Kiedy powstała konsola SNES Shigeru jego druznina miała tylko 15 meczów na zrobienie nowego "Super Mario World". F-Zero, PilotWings i "Zelda 3" udało im się;
- pierwsze projekty pada do GC Shigeru wymyślił już około 10 lat temu. Obecnie wygląda pada to pigła wersja oryginalnego projektu. To kontroler nad którym Miyamoto spędził najwięcej czasu;
- kiedy był młody grał na gitarze w klubach i podczas przyjęć;
- pierwszym projektem, jak przedstawił szefowi NINTENDO był wieszak na dziecięce ubrania (wieszak był w kształcie słonia, ptaka lub kurczaka);
- na początku Mario miał mieć gołą głowę, ale ze względu na problemy z animacją włosy zdecydowano się na dodanie czapki. Ponadto Miyamoto powiedział, że nie jest dobry w projektowaniu fryzur;
- jest wielkim fanem George'a Lucasa a jeden z jego ulubionych filmów to "Poszukiwacze Zaginionej Ark";
- Paul McCartney podczas wizyty w Japonii powiedział: "nie chcę ogiać góry Fuji, chcę spać z Miyamoto";
- jest fanem Beatlesów;
- Miyamoto nie jest zainteresowany robieniem, tzw. interaktywnych filmów ani gier sieciowych;
- mówi, że odłóg jest w NINTENDO na wyższym stanowisku ma po prostu więcej papierkowej roboty;
- jak ocenił premierę NGC? Powiedział: "Osobiście uważam, że sprzedało się mniej konsol niż się spodziewałem, po czym wybuchnął śmiechem";
- za około pół roku Gracze mogą się spodziewać sequela "P. Kikaha" Miyamoto już spisał pomysły, które chciałby zastosować w nowej;
- tworzenie gry zaczyna od czystej kartki papieru. Na niej zapisuje pierwsze pomysły;
- ulubiona gra jaką stworzył to Donkey Kong, dzięki niej jest tym kim jest;
- zaczął jest więcej, cukierków aby rzucić palenie, udało mu się;
- Super Mario Bros. sprzedał się w około 50 milionach egzemplarzy dla porównania Michael Jackson sprzedał 47 milionów a Burt Reynolds "Thriller";
- zanim ukazała się Zelda 64 (nie było jeszcze żadnej recenzji) 325 tysięcy osób już złożyło pre order;
- aby złożyć cześć swojemu idolowi, John Romero nazwał bohatera gry "Daikaina" Hiro Miyamoto;
- ekipa VALVE podczas pracy nad HALF-LIFE pogrywała w Super Mario 64, zaoocowało to np. identycznym sposobem wykonywania różnych skoków w obu grach.

Wybrane tytuły

- 1981 Donkey Kong (arcade)
- 1985 Super Mario Bros (NES)
- 1986 Donkey Kong (NES)
- The Legend of Zelda (NES)
- 1987 The Legend of Zelda
- Adventure of Link (NES)
- 1988 Super Mario Bros 2 (NES)
- 1991 Zelda III: A link to the past (SNES)
- F-Zero (SNES)
- Pilot Wings (SNES)
- 1992 Super Mario Kart (SNES)
- 1993 Mario and Wario (SNES)
- Super Mario All Stars (SNES)
- Wario Land (Super Mario Land 3) (GB)
- Zelda IV - Link's Awakening (GB)
- 1994 Donkey Kong Country (SNES)
- 1995 Super Mario RPG (SNES)
- Super Mario World 2 (SNES)
- Mario 64 (N64)
- 1996 Wave Race 64 (N64)
- 1997 Mario Party (N64)
- 1998 Zelda IV - Link's Awakening DX (GBC)
- Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64)
- 1999 Mario Golf (GBC)
- Super Smash Bros (N64)
- Mario Golf 64 (N64)
- Mario Tennis (GBC)
- Donkey Kong 64 (N64)
- 2000 The L. of Zelda: Majora's Mask (N64)
- Mario Tennis 64 (N64)
- 2001 Dr. Mario (N64)
- Pikmin (NGC)

Obecnie Miyamoto mieszka z żoną Yasuko (którą poznał kiedy również pracowała w NINTENDO) i dwójką dzieci. Nadal, tak jak w młodości lubi grać na gitarze; jego nowe hobby to np. pływanie lub grzebanie w swoim ogródku. Nie ma zbyt dużo czasu na gry - za najlepszy klon swojego Mario uważa Sonica, zaś jego ulubionym bohaterem z gier jest Pac-Man. W grach S. Miyamoto jest sporo inspiracji z filmów/książek, np. warpiony z "Super Mario Bros." pochodzi ze Star Trek'a, super grzybki (po których Mario rośnie) z "Alijów w Krainie Czarów". "Kiedy byłem mały odnalazłem przejście w jaskini, które prowadziło do niezbadanej doliny, czas gry wraz z jeziorkiem" mówi Shigeru. Wzrost pływającego z tego doświadczenia urzeczywistnił po raz pierwszy w Super Mario Bros. 2, gdzie jest wiele podobnych lokacji (podziemia z jeziorkami i wodospadami). Gra wideo w pojęciu Shigeru, powinna przede wszystkim zaskakiwać, a przez to bawić, dostarczając coraz to nowych wrażeń - w ten sposób nie nudzić graczy.

Mimo upływu czasu i zdobycia wielkiej sławy pozostał tym samym człowiekiem, spokojnym i niesławnym. Gdy okrzyknęła go najlepszym twórcą gier stwierdził skromnie: "myślę, że to nie innego jak zrzęczenie losu". W 1997 został jako pierwszy człowiek umieszczony w Interactive Academy of Arts and Sciences' Hall of Fame. Shigeru Miyamoto stworzył (i na pewno jeszcze stworzy) wiele wspaniałych gier, bez wahania można powiedzieć, że jest on kuckiem do sukcesu NINTENDO. Nie ma darmo ktoś kiedyś powiedział: "Bez Shigeru Miyamoto NINTENDO byłoby niczym". Z Shigeru Miyamoto NINTENDO jest wszystkim.

Historia z bajki radem...



Naughty Dog

NAUGHTY DOG team dewloperski, rezydujący w USA, nieodzwonne koczujący się z PSX'ową serią CRASH BANDICOOT. Współzałożycielami firmy (1986 r.) są Jason Rubin (grający pierwszą skrzypkę na zdjęciu) oraz Andy Gavin. Chłopaki zaczęli swą karierę w garażu (dosłownie) w świetle nieprawej lampki nocnej zawieszę sz fawali swe umiejętności co zaowocowało wydaniem (w tym samym roku) gry "Ski Crazed" (narciarstwo, platforma, Appie II). A dalej poleciała "Dream Zone" (1987 r. Apple IGS, Atari ST, Amiga PC). "Keef the Thief" (jocarski eRPeG, 1989 r. Appie IGS, Amiga, PC). "Rings of Power" (RPG, 1992 r., SEGA Genesis), "Way of the Warrior" (bijatyka 2D, 1994 r. 3DO), Jazda na całego zaczęła się w 1994 r., kiedy ND rozpoczęło prace nad grą CRASH BANDICOOT (PSX).

Za sprawą rewolucyjnego jak na owe czasy (1996 r.) engine'u w grę CB przyłączyli do siebie resztkę fund platformerów, nie rozczarowując również pod kątem racjonalności. Kolejne części pospłyły się odpowiednio w 1997 i 1998 r. Po ukończeniu prac nad CB3 Jason Rubin zdecydował o odstąpieniu od kontynuowania serii, gdyż temat uznał za mocno wyeksploatowany. Na bazie doszłutowanego engine'u ND przygotowało zatem wysiłki cartoon pt. CRASH TEAM RACING, która to pozycja z miejsca podbiła serca Graczy. Na tym skończył się romans ND z Craschem.

NAUGHTY D. skupiło się na produkcji nowej gry na PS2, a mianowicie JAK&DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY (powstała 2,5 roku!). co zaowocowało świetnym tytułem (recenzja w poprzednim numerze PE). Co się tyczy przyszłości ND, mało co wiadomo, ale bez sequela J&D raczej się nie obejdzie. Jason z dumą donosi, że ma tę świadomość (technologia jego prozności) iż za sprawą ser. CB bardzo wysoko wystawił poprzeczkę i konkurencja nie dała rady jej przeskoczyć. Gry z serii CRASH B. pod egidą ND sprzedają się na całym świecie w łącznym nakładzie przekraczającym 22 mln. kopii. W obawie przed szpanami konkurencji, pod koniec zeszłego roku SONY (wydawca serii CB i CTR) wykupiło NAUGHTY D. (2nd Party Developer). Jednak Jason stanowczo podkreśla, iż jego kompetencje nie węgry skurczeniu. Obecnie firmę tworzy grupa ok. 30 osób.

Prywatnie Jason Rubin umielba ekstremalne prędkości. Hm, być może właśnie dlatego jeździ Ferrari 355... Miałam okazję rozmawiać z nim podczas targów ECTS 2000 - w moich oczach wypadł pozytywnie, sprawując wrażenie sympatycznego, pogodnego faceta od którego tryska entuzjazm. Niech nam żyje! [hw]

Przegląd konsol firmy NINTENDO

Rodzina państwa "N"

■ Dlaczego NINTENDO jest postrzegana jako firma z tradycjami? A może i Twój "pierwszy raz" z konsolą wiąże się właśnie z produktem tejże firmy, który swego czasu rozprzecznił się w Polsce pod postacią tajwanskiej podróbki, tak zwanego Pegasus? Dzisiaj testujemy konsolę GameCube, a czy każdy z Was zdaje sobie sprawę jaką bogatą przeszłość kryje w sobie ta Next-Genowa konstrukcja? Było to tak:

Pierwsze uderzenie

1889 rok. Wszystko zaczęło się w Kioto, kiedy to firma Fusajiro Yamauchiego zadebiutowała papierowymi kartami do gry. Kartki nazywały się dość dziwnie, bo Hanafuda, a firma nie nazywała się jeszcze NINTENDO tylko Morifuji Co. Później za mową się sprzedają kartki z postaciami Disneya. Dopiero w roku 1970 firma przyjęła nazwę NINTENDO wypuszczając jednocześnie Beam Gun - serię zabawek "optyczno-elektronicznych". Pięć lat później stworzono system gier wideo wykorzystujący odtwarzacz EVR (Electronic Video Recording) wyprodukowany w kooperacji z Mitsubishi Electric, zaś 2 lata później (77) NINTENDO pokusiło się o skonstruowanie modnego wówczas pongopodobnego wytworu, który podłączano do TV, a sterowało się nim archaicznymi pokrętkami.

Smok budzi się do życia

W roku 1980, NINTENDO rozwija się prężnie dzięki serii gier Game&Watch - małym, mieszczącym się w ręku "pułapkom" z ciekakrystalicznym wyświetlaczem i jedną grą w ROM-ie. Na pewno nie jeden z Was otrzymał w łapie podróbki G&W rasyjskiego koncernu Elektronika (tzw. "ojka"), które zostały tak nazwane z powodu wielu gier o tematyce "chwymania jajek" (H: najczęściej "wilk i zając"). Rok 1981 był jednym z przełomowych w historii przyszłego "Big N" - Shigeru Miyamoto wymyślił Donkey Konga. Wielka włochata motyla porwano książniczkę Peach na szczyt rusztowania, zaś Mario, zwany wówczas Jumpmanem spieszy jej na pomoc. Coin'op bije rekordy popularności, przynosząc spore pokłady satysfakcji.

Famicom/NES

W roku 1983 powstaje Famicom - przełom a zarazem zwiastek wielkiego konsolowego rynku, który zyskuje popularność dzięki wspaniałym grą. Wszystkiego dowiedzieć się na poprzednich stronach w rubryce ZŁOM. 8-bitowy NES, tak jak późniejszy 16-bitowy SNES, nie zyskał ogromnej popularności na naszym kontynencie, gdzie silną konkurencję stwarzał segowy Master System, a potem Mega Drive. Jednak klony NES-a pod postacią Pegasus, były na przełomie lat 80./90. bardzo popularne w naszym kraju, bo reklamowane w telewizji jako rozrywka dla całej rodziny. Rozcieńczenie gier na Pega pojawiały się w piśmie "Top Secret" - pierwszym polskim magazynie, który tak naprawdę zajmował się konsolami... Podróbki NES-a kryjące się pod różnymi nazwami (ostatnio modne PalyStation) nadal można nabyć na lokalnych bazarach, ceny niewygodne.

Game Boy

W roku 1989 powstaje najpopularniejszy do dziś handheld, zwany Game Boyem. Urządzonego przypominającego wówczas cegły, zaopatrzone w tandemny, zielony LCD, którego serce stanowił popularny 8-bitowy procesor Z80, sprzedawano się jak ciepłe bułki, i to nawet później, mimo lepszej konkurencji (Lynx, GameGear). Nintendo udoskonalało swoją konstrukcję, zmniejszając ją, poprawiając wyświetlacz czy wreszcie dodając kolor (GB-C) i tworząc całą gamę przystawek (jak chociażby kamera czy drukarka). System sprzedał się w zawrotną ilość ponad 100 mln. sztuk.

Super Famicom/SNES

Rok 1990. NINTENDO przycisnięte przez konkurencyjne, lepsze systemy (głównie segowego Mega Drive) wypuszcza 16-bitową konsolę Super Famicom - zwaną w USA jako SNES, czyli Super Nintendo Entertainment System. NINTENDO ponownie zadziwia świetną jakością gier, udowadniając również swoim Donkey Kong Country, że segowe 32-bitowe przystawki 32X są "zbędne". Doskonała polityka wydawnicza polegająca na kontynuacji serii zaczętych na NES-ie daje wymierne korzyści. SNES podobnie jak jego poprzednik dorobił się wielu, bardzo wyszukanych akcesoriów (np. Satellia View umożliwiało w Japonii ściąganie różnych dodatków/Save'ów za pośrednictwem satelity). U nas ze SNES-em było trochę biednie, głównie dlatego, że oficjalnie wyładował on na półkach sklepów bez specjalnej kampanii reklamowej, i o kilka lat za późno, trafiając na rozpoczynającą się erę Szaraka.

Virtual Boy

Rok 1995 w Japonii pojawia się Virtual Boy, czyli próba stworzenia nowej konsolki przenośnej, bazującej na "modnej" wówczas technologii Virtual Reality (Gracze na widok literak VR lat w party). VB i N64 (które wtedy nazywała się J1ira 64) były opracowywane równocześnie, a całe to przedsięwzięcie zostało nazwane "Project Reality". VB wyszedł na rynek szybciej niż planowano ponieważ SNES był już przestarzały technologicznie i NINTENDO chciało przy pomocy swojej nowej zabawki umilić czas oczekiwania na N64. Co do możliwości "wirtualnego chłoptasia" to był on w pełni 32-bitową maszyną, oferującą niezwykle nowatorski sposób tworzenia grafiki, polegający na wyświetlaniu na wielu planach obrazów - co dawało wrażenie głębi oglądanego przez nas otoczenia (naprawdę fantastyczny uczucie). Niestety, obraz generowany w ten sposób powodował u co słabszych jednostek zawroty głowy, a nawet wymioty już po 15 minutach gry. Ten mankament spowodował, że VBoy zniknął ze sklepów tak szybko jak się pojawił. Wyszła dokładnie 14 gier i tyle. To jedna z nielicznych, bądź co bądź porażek firmy NINTENDO, do której ona sama stara się nie przyznawać. Jeden z niewielu egzemplarzy VBoya w Polsce posiada Zibi.

Nintendo 64

W 1996 powstaje pierwsza w pełni 64-bitowa konsola - Nintendo 64, w dobie popularnego nośnika CD, oparta o kartki. Na damiar złego do tworzenia gier dopuszczona została niewielka liczba developerów, co miało doprowadzić do poprawienia jakości gier. W rezultacie polityka ta doprowadziła do braku tytułów, tym bardziej dla starszego odbiorcy. To zdecydowanie zniechęciło niektórych klientów do N64. Zanim NINTENDO odrobota straty, ich konsola straciła poimę pierwszeństwa, przegrywając na niektórych rynkach z PSX'em...

Gier nie było dużo. System jechał raczej na trójwymiarowych zręcznościówkach, pojawiło się też sporo niezłych FPP (TUROK, PERFECT DARK, GOLDEN EYE) i przede wszystkim wiele multiplayerówek, do których konsola jak żadna inna nadawała się wysmienicie... Bólką systemu był brak porządnego mordercy utrzymanych w poważnej konwencji.

Z N64 było u nas nędznie. Oczywiście winą za to można obarczyć kilka rzeczy: brak tanich kopii gier jak w przypadku PSX'a, krążąca trochę krzywdząca opinia, że N64 to system dla dzieci, oraz ogólny brak promocji tegoż w polskich czasopiśmie konsolowych.

GameCube/GBA

2001. To historia dopiero się pisze. Czy N odzyska zaufanie Graczy? Czy przestanie być nazywana w naszym kraju "dzieciną firmą"? Zobaczymy... No razie GBA radzi sobie wysmienicie. A NGC? Hmm... [pingwin]

Konsole stacjonarne



NES (1983)



SNES (1990)



N64 (1996)

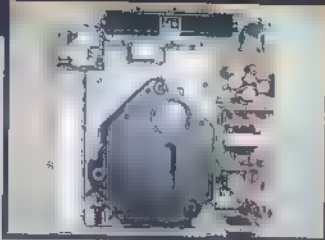


GameCube (2001)

Reanimacja Twojego Dreamcasta

■ Stało się! Twój wystylizowany Dreamcast uległ awarii... Po całonocnym posiedzeniu z konsolą, przejściu wzdluz i w szerz CRAZY TAXI DC jak gdyby nigdy nic zresetował się. "Sku*** pewnie się przegrzał!" pomyślałeś, skupując nagą stas płytek zakrywających otwór wentylacyjny. Jednak gdy stało się to po raz drugi! trzeci, zaczęłeś się niepokoić. "A może to ten zaschnięty browar w połączeniu z pokretyłmetrową warstwą kurzu uszkodził coś w obwodach?" Co teraz? Serwis odpada, wszak już po gwarancji... Teraz, a może lepiej... spróbować go naprawić? Resetującego się Dreama można przywrócić do stanu "używalności" w 10 minut wystarczy do tego dość duży śrubokręt krzyżakowy, jakas szmatka i kilka innych drobniagów. Przyda się też WD40, czyli wielofunkcyjny smar w spray'u, oraz ewentualnie sprężone powietrze do wydmuchania kurzu. Co z tym zrobić?

1. Wyjmij wszystkie kable z konsoli, wyjmij grę z napędu i wysuń modem.
2. Włącz na chwilę przycisk Power w celu rozładowania kondensatorów, a następnie odkręć wszystkie śrubki pod spodem DC (4 szt.) i zdejmij górną część obudowy.
3. Masz teraz przed sobą rozzebraną konsolę - na środku, czyli k, z prawej w narożniku wentylatorek, a po lewej płytkę zasilacza, którą musisz zdejmować (i ewentualnie przedmuchać jeśli trzeba). Odkręć dwie śrubki (sa przy e, lewej krawędzi) - ostrożnie wyjmij zasilacz - jak już zapewne zauważyłeś, z resztą konstrukcją, łącz się on za pomocą sześciu aluminiowych "szpilek" - to one są wszystkim wam! Używając szmatki nasączoną WD40 dokładnie oczyść je z wszelkich śladów korozji i wsuń zasilacz na swoje miejsce (nie urwij niczego!). Pozbądź się kurzu, który z pewnością zebrał się na wentylatorce, natęż obudowę, wkreć śrubki (nie zapomnij o dokręceniu zasilacza!), wsuń modem i włącz konsolę. Działa? Musi działać! [KILU]



Łopatologiczny słowniczek techniczny

"Chłopaki, macie u mnie piwo za pracę włożoną w PE, ale ja nie kumam z większości technicznych zwrotów, od jakich aż się roi w Waszych tekstach". - tego typu głosów dostaję od Was całą masę, w związku z czym Siera, w przypływie dobrego humoru, zlecił mi "łopatologiczne" wytłumaczenie Wam podstawowych pojęć dot. "technikaliów". Tekst co prawda wyraźnie podkreślił, adresowany jest do początkujących Graczy nie mających pojęcia o generowaniu poszczególnych efektów, mających podstawowe braki w wiedzy nt. zasad działania odbiornika telewizyjnego itp. Lecimy.

Od czego by tu zacząć? Obraz na ekranie telewizora składa się z drobnej mozaiki - kilkuset tysięcy małych kwadracików, każdy w innym kolorze. W literaturze fachowej i jej okolicach "kwadraty" te nazywane są **pixelami** (co logiczne - im mniejsze piksele tym więcej można ich zmieścić na ekranie. Liczbę pikseli widocznych jednocześnie na ekranie nazywamy **rozdzielczością** w formie przemiętej rozdzielamy liczbę pikseli w wierszu (**rozdzielczość pozioma**) od liczby pikseli w kolumnie (**rozdzielczość pionowa**), np. 256x128. Im większa rozdzielczość tym (teoretycznie) mniej imponujący efekt wizualny (z powodu widocznych pikseli).

Wrażenie ruchu powstaje gdy obraz na ekranie telewizora zmienia się kilkanaście razy na sekundę. Im częściej następują zmiany tym ruch wydane się być bardziej płynny. Ponieważ pojedynczy obraz uczestniczący w ruchu nazywa się **klatką animacji**, to najczęściej stosowaną metodą określenia płynności animacji jest podanie liczby klatek przypadających na jedną sekundę (ang. **FPS** - Frames Per Second lub **framerate**).

Współczesne telewizory są w stanie wyświetlić obraz w rozdzielczości 768x288 pikseli 50 razy na sekundę (jest to europejski standard PAL) lub 768x226 pikseli 60 razy na sekundę (amerykański standard NTSC). Niestety, przy takim wyświetlaniu piksele są mocno rozciągnięte w pionie (mieszą się ich o wiele więcej w jednej linii niż w jednej kolumnie). Aby temu zaradzić stosuje się prostą sztuczkę polegającą na naprzemiennym wyświetlaniu parzystych i nieparzystych linii obrazu. Zatem chociaż obraz składa się z 288 linii, obserwujący go człowiek nie ma wrażenia oglądania obrazu skł. się z 576 linii. Efekt ten określa się **przepiętciem** (ang. **interlacing**), a fragmenty obrazu zawierające tylko parzyste lub tylko nieparzyste linie **przepiętciem**. Telewizor ogranicza w ten sposób niekiedy z urzędu najwyższą rozdzielczość płynności animacji, jakie można uzyskać w grze (wszak po co robić wyższą, skoro i tak TV nie da rady jej wyświetlić?). W związku z ograniczeniami technicznymi telewizorów (rozdzielczość) obłe obiekty mają postrzeżone krawędzie przypodobać tę okresu się mianem **aliasingu**. Co by zapobiec charakterystycznemu, zaniżającemu walory wizualne procederom, stosuje się tzw. **anti aliasing**, czyli wygładzanie owych postrzeżonych krawędzi.

Wytyczne uniwersy. W grafice przestrzennej (3D) wszystkie widoczne obiekty składają się nie z pikseli, a z wielokątów zwanych też **poligonami** (w "erze 2D" panowały **sprite'y** zwane potocznie "duszkami" czyli płaskie obiekty opisane **bitmapami** ("płaski obrazek" - odpowiednik obecnie stosowanych tekstur). Oczywiście nie trzeba w tym celu zmieniać sposobu wyświetlania obrazu na ekranie, na potrzeby telewizorów konsole przetwarzają obraz z wielokątów na piksele (czyli renderują piksele). Wszystki byłoby w porządku, gdyby nie mały szkopuł: obiekty złożone z kilkadziesiątu płaskich, jednokolorowych wielokątów wyglądają cholernie nienaturalnie. Rozwiązanie znaleziono już kilka lat temu: wystarczy "pomalować" te wielokąty w różne wzory, które dla niepoznaki, nazywa się **teksturami**.

Otekstrowanie obiektu nie zawsze przynosi pożądane efekty: tak samo jak pomalowany kartonowy model samochodu zwykle oryginału nie przypomina (chyba że oglądany z dużej odległości). Dlatego też, we w miarę nowych grach stosuje się kilka sprytnych sztuczek. Jedną z nich jest "zmienianie" tekstur na "samochodzie" tak aby imitowały się światła na wypukłej powierzchni. Technika ową zwie się **bump-mappingiem** (stosowana często w grach na Xboxa). Innym sposobem uwydatniania wyglądu trójwymiarowych obiektów jest nakładanie na nie takich tekstur aby w efekcie wyglądały jak odbite w szybie, lustrze lub wypolerowanej do połysku karoserii (co z kolei nazywa się **environment-mappingiem** - potocznie "kolorowaniem środowiskowym" lub "środowiskowym mapowaniem wybojów" (np. GT3). Co prawda można tak zmieniać tekstury opisujące poligony aby efekty przypominały powierzchnię wypukłą, wypolerowaną, czy o dowolnej fakturze - lecz obrazki zostają wciąż obrazkami (przyglądając się odpowiednio dokładnie można to dostrzec - wystarczy wnieść, gdzie i jak patrzeć). Dlatego często o efektach "odbici" czy "wypukłości" wspomina się jako "oszukiwanych" (z ang. "fake awanych").

Przy komputerowym generowaniu grafiki wychodzi jeszcze kilka felerów. Dla przykładu wygenerowana komputerowo grafika jest wrecz idealnie ostra - efekt bardzo pożądany w przypadku poważnych programów, ale niechciany w grach, które powinny wyglądać jak film w telewizji (tak przynajmniej deklaruje zdecydowana większość Graczy), a nie pokaz sztucznych modeli. Najłatwiejszym sposobem zapewnienia tego efektu jest dodanie do obrazu wszystkich ruchomych obiektów, zwykle określonego mianem **motion blur** (zastosowany np. w RAGE RACER (PSX), GTA3 (PS2)) - innymi, zdecydowanie rzadziej stosowanym wybiegiem jest dodanie odrobiny **szumu** do obrazu (vide CO na PS2). Ale do niektórych gier fotorealistyczna grafika pasuje jak słońce do siodła - najlepiej wyglądałyby stylizowane "na kreskówkę". Obecnie nie stanowi to najmniejszego problemu - dodatkowe wyostrenie obrazu i "odgrózenie" kontrastujących kolorów (zwane **cel shadingiem**) efekt po raz pierwszy wykorzystano w grze JET SET RADIO (na DC) jest o wiele prostsze do uzyskania niż próby sztucznego "urealnienia" obrazu.

Zostaje jeszcze jeden drobny problem - wyświetlenie tego wszystkiego. **Renderowanie poligonów** (zmiana wielokątów na piksele) potrafi zająć kupę czasu (wyspecjalizowanemu układowi elektronicznemu, rzecz jasna). Jeżeli "układ" nie wyrobi się w 1/60, 1/50 albo 1/25 sekundy, to efekt opóźnienia będzie widoczny gołym okiem, a cała akcja na ekranie straci na płynności (wystąpi tzw. **druppelce** - **spowolnienie animacji**). Czasami graficy próbują wyświetlić jakiś obraz składający się z milionów wielokątów niezależny od poczynan Gracza (brak ingerencji). Z tym też sobie poradzono - renderowanie załatwiono się z góry, na "porządnym" komputerze (najczęściej w ruchu idą poleżenie słone graficzne, np. Silicon Graphics) a zapisuje jedynie efekt widoczny - piksele tworzące obraz. Taki zapis często stosuje się w intrach, outtrach, przerywnikach w grach (czasami jako uzupełnienie wydarzeń na ekranie (np. FFVII - X)). Takie potraktowanie animacji nazywamy **FMV** (z ang. **Full Motion Video**).

Wymienione techniki zabrane do kupy, wspólnie z innymi, również bardziej zaawansowanymi kawałkami technikaliów tworzą **engine** gry - et. serce oddające na raz ze wszystkich elementów fabularnych, grafik i dźwięku. Często stosowaną ostatnio praktyką jest zastąpienie takiego gotowego **silnika'y** bez żadnych dodatków i poprawek do późniejszego wykorzystania w ewentualnych sequelach, albo też "przedanie" (handel skorami???) Jeżeli więc zobaczysz dwie różne gry, które pomimo odmiennej grafiki i dźwięku, wyglądają podobnie, bądź swobodnie, za prawdopodobnie obie "chodzą" na tym samym silniku.

W temacie podstawowych zagadnień dot. efektów wykorzystywanych w trakcie skomplikowanego procesu tworzenia gier wideo, Jeśli jesteście zainteresowani: Szanowni Czytelnicy, kontynuowaniem przeze mnie cyklu - czekam na maila (hiv@psxextreme.pl) lub zgłoszenia telefoniczne (0608 33 82 82). [hiv]

Historia...

Wizardry

kameryjskiej firmy Sir-Tech - Andrew Greenberga

Wizardry 5

Wizardry 3

Wizardry 1

sprzetowych, od Apple'a i PC, zaczynając, na SNES-ie

ze sobą związaną z rynkiem PC, została ona (jako jedna z

tytułowa na konsolę, niestety tylko w KKW

Nie licząc paru dodatków, powstało w sumie osiem części tego wielkopomnego cyklu:

Wizardry 1: Proving Grounds of the Mad Overlord (1981)

Wizardry 2: Knight of Diamonds (1982)

Wizardry 3: Legacy of Llygarnyn (1983)

Wizardry 4: The Return of Werdna (1986)

Wizardry 5: Heart of the Maelstrom (1988)

Wizardry 6: Bane of the Cosmic Forge (1990)

Wizardry 7: Crusaders of the Dark Savant (1992)

Wizardry 8 (2001)

Jeśli chodzi o reakcje na inne platformy, to każda z nich charakteryzowała się tym, że w pewnych przypadkach odległa od oryginału, zwłaszcza jeśli chodzi o wersję japońską. Mówiąc zaś o tych ostatnich, to w latach 1987

zgrupowane pod nazwą Llygarnyn Saga (które doczekały się późniejszej reakcji na PlayStation), w 1993, już na SNES-ie, ukazał się Wizardry V, zaś PlayStation zaliczyła

nowizgację do serii produkcji (np. Wizardry: Dimwits, Wizardry: Empire, Wizardry: New Age of Llygarnyn) wydawanych przez różnorakie firmy.

to powiedzieć paru słów o głównych cechach charakteru

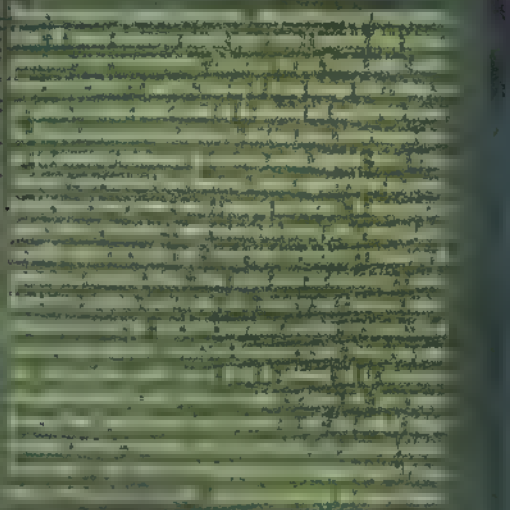
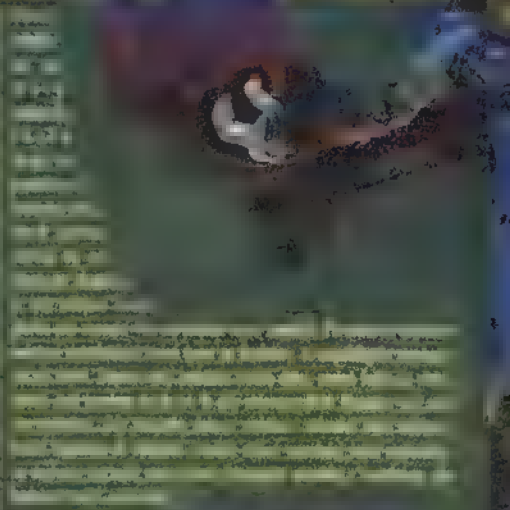
Gnom, Elf i Hobbit), profes (Wojownik, Mag, Kleryk, Złodziej,

późniejszy rozwój owego gatunku, głównie jeśli chodzi o rynek PC. Cykl Wizardry znany jest również ze względu na niesam

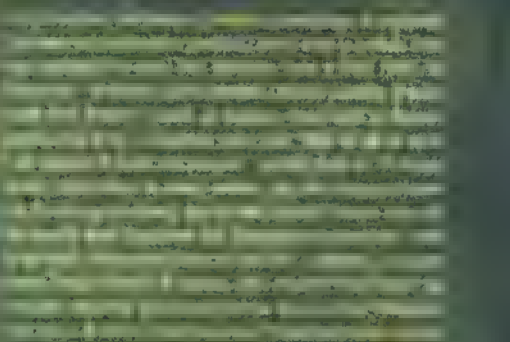
rano się z tym problemem, jak również niektóre wersje posia

SOUL REAPER 2

WYKORZYSTAJ SIŁĘ



Idąc i otworz stara drzwi. Zobaczysz znajomego z "Lenny of Kain"
Voradara. Przejdź przez błądnie (możesz zrobić Save'a) i dojdź do murku.



TRZECIĄ DROGĄ KLAPNĄ

ce, po czym zaniósł je do głównej komnaty, a na

ZAGADKA LIGHT REAVER

TRZECIĄ DROGĄ KLAPNĄ

przebieg po nowo otworzył kłódce, zebrał szkielet i otworzył drzwi, zabierz naczynie, napelnij je krwią i nowo powstałą drogę otwórz do pustaj czary Napelnij ją, a otworzą się kolejne schody. Jedną - prowadzącą na górę, drugą - do Air Reavera.

zbiierz Air Reaver i strzałami z niego zniszcz blokujące drogę niebie-



TRZECIĄ DROGĄ KLAPNĄ



iesz nieopodal wrót a czerwonym kółkiem i rozetrzysz się. Dwa raki z rozowymi diamentami. Strzał w nie z Light Re-

PRECURSOR LEGACY



Klawiszologia



PIERDOŁY DO ZBIERANIA



GEYSER ROCK (Tutorial)



Orby

Scout Fly "helikopterki"

SANDOVER VILLAGE

Power Cells

Scout Fly "helikopterki"

SENTINEL BEACH

Power Cells

Orby

na ścieżkę prowadzącą do miejsca polikowa: 10 Orków - Blue Eco Device też obok

Scout Fly ("helikopterki")

FORBIDDEN JUNGLE

Power Cells

do podejrzanej maszyny (Blue Eco Launcher). Wskocz na nią i rozwal zwiernięcie

u otwartych wrót Świątyni. Korzystając z kolejnych kładek i wyrzutni, dostaniesz się

przełącznik i Power Cell wazycie konstrukcji. Przypomnij, że na wykonaniu

bomb), przy okazji tykając blisko Orby i Power Cell: 4> Defeat the Dark Eco

złociane pływające z nurtem ryby. Okrytoż złozone i złote szlaki, czerwone

Orby

Orby - trzy pomniki pomiędzy drugim a trzecim "moryskopem" (Eco Beam Tower):

15 Orków - zanurkuj w okolicach małej wyspy (zadanie "Follow the

Scout Fly ("helikopterki")

6> przy pierwszym "moryskopie" (Eco Beam Tower); 2> pniak na ścieżce powieje

Blue Eco Device; 7> w rzęce, okolicie wyrzutni i

MISTY ISLAND

Power Cells

Z misz, którą opiekuje się Darken), udaj się do rzębnarza: 2> Climb the Lurkers

na dziedzińcu); 4> Return To the Dark Eco Pool - obok dziedzińca (Precursor

The Balloon Lurkers - leżące na skrajnie wodowej (Zem nad rozwal na

piłotujące sterowce (gdy latają nisko): 6> Use Zeamer To Reach Power Cell

- koczując na Zeamerze, wybił się (R) z krawędzi na mostku: 7> Use Blue Eco

gdy zbierasz wszystkie (7) "helikopterki" (Scout Fly)

Orby

wszystkich pogon za "murek" rzębnarza: 13 Orków - "małpka okolic" (na wprost od

działają: 14 Orków - skorzystaj z działek; rozwal skrzyżnie znajdujące się na dnie

Eco (skrajnie wzbudzenia) 11); 3 Orby - po wyjściu z dziedzińca; zaślony; 3 Orby

obok ścieżki prowadzącej od wyjścia z dziedzińca do "sklekatowego" tunelu; 8

Orków - waga obok "sklekatowego" tunelu; 3 Orby - blisko obok "sklekatowego

- na końcu mostu prowadzącego z budynku do którego zrzucenie się było

Scout Fly ("helikopterki")

FIRE CANYON

Power Cells

Scout Files - zaliczysz, gdy zbierasz wszystkie (7) "helikopterki" (Scout Fly)

Orby i Scout Files ("helikopterki")

ROCK VILLAGE

Power Cells

> Bring 90 Orbs To the Gambler - przynieś 90 Orków lotelowi zakutemu w

ty zbierasz wszystkie (7) "helikopterki" (Scout Fly)

połączysz się z "moryskopem". Aby zdobyć moją pierś złota "osrodek" Blue Eco

e jedynie do niego podbiec, tak na oko na odległość 2 metrów); 6 Orków - pod

Scout Fly ("helikopterki")

plecami wojowników, skorzystaj z wyjścia po lewej stronie "Świątyni"; 6> "pływająca

przystoi" obok gościa zakutego w Backlog; 7> wejście do lokacji "Bojowy Świątyni"

PRECURSOR BASIN

Power Cells

podłogi). Aby zwinąć problem, kombinuj: udaj się pociągowa do gościa w beczce

Over the Lake - nad jeziorem znajduje się PC. Aby zdobyć artefakt, wybił się (R) z

z krawędzi skały: 5> Cure Dark Eco Infected Plants - nieopodal zlewnisk

Miesz - przelubuj przez lotelowe okrypcie (jeśli coś zdarzysz; zobowią rozpoczyna

obracz), aczkolwiek zdecydowanie (rudej); 6> Free 7 Scout Files - zaliczysz

gdy zbierasz wszystkie (7) "helikopterki" (Scout Fly)

Orby i Scout Files ("helikopterki")

złoty PC#7 i 8 - doskonale poznasz teren)

LOST PRECURSOR CITY

Power Cells

1> Raise the Chamber - po przepłynięciu się przez basen z Dark Eco, nacił któryś

kradzie "przeznaczone" się kładek; w pomieszczeniu z "kaczkami" (kaczki są kładek)

po mieszczeniu z "kaczkami" - wybieg (el), niechodź się na brzo Blue Eco i niechym

podchodzi "złoty" i charakterystycznych, owalnych urządzeń. Po wszystkich wskaci

Colored Pipes - w kuligoli w kładek "duża słoń" wolkiesz się na kolorowe

uaktywnij przyskaj po lewej stronie ("X" kładek) i skorcz po ruchomych kładekach

3> Reach the Bottom of the City - w pomieszczeniu prowadzącym do drugiego

Pool - w pomieszczeniu poprzedzającym pierwszy "złoty" uruchom przełącznik

skocz po kładekach z ostatniej wykonal Rolling Jump (R, X, Y); 5> Match the

wykonać zadanie, musisz podwin

na skraj, dołki "wężykiem"; 6>

przez Dark Eco. Dzięki wyrzutniom i spiralnym schodom dostaniesz się do pomieszczenia

z czelem z PC. Gdy z niego wyjdiesz, znajdź się w pomieszczeniu poprzedzającym

pierwszy "złoty"; 7> Reach the Center of the Complex - lokacja z basenem z

Dark Eco, poprzedzająca "Match the Platform Colors"; 8> Free 7 Scout Files -

zaliczysz, gdy zbierasz wszystkie (7) "helikopterki" (Scout Fly)

Orby

(w tym 10 Orków w Blue Eco Device - we wnętrzu do dołowym wozem); 28 Orków

z mitym basenem z Dark Eco, poprzedzająca "Match the Platform Colors"; 9 Orków

lokacja z mitym basenem z Dark Eco; 5 Orków - lokacja "Match the Platform

Colors"; 3 Orby - lokacja z basenem; 24 Orby - pierwszy "złoty" (pomiędzy); 2>

złoty" mołasz powrócić, że kosztuje niego wysłki - trze basen i kładek "obec"

6 Orków - lokacja z "kule"; 31 Orków - drugi "złoty"; 38 Orków - elekcie

BOGGY SWAMP

Po wypadku z poziomem Spider Cave, tu znajduje się ukryty Power Cell, i rad. Find the Hidden PC

Orby

4 Orby - w jaskini górników, od których tykasz Power Cell; 10 Orbów - na drodze pomiędzy jasknią górników a Wyrocznią; 15 Orbów - na wagonikach jadących po pełni prowadzącej do "Lava Tube"; 15 Orbów - na pełni jako zapas

Scout Fly ("helikopterki")

1> w jaskini górników, za głazem; 2> obok łączącej się lawy (określenie ogólniejsze Wyroczni); 3> obok trasy przejazdu wagoników; 4> w środku pełni po lokali jadących

wagoniki do "Spider Cave"; 6> w okolicach Scout Fly#5; 7> wchodząc do lokali "Volcanic Crater", gdy ujrzyś most - wskocz w zagłębienie po prawej stronie

SNOWY MOUNTAIN

Power Cells

1> Find the Yellow Vent Switch - za punkt odhiesienia obierz fortece (poza

mięgiem znajdziesz wejście do jaskini. (...) W środku, nie pozwól zapocząć się

zmotywnię przy pomocy torów. Aby tego dokonać, musisz wykasować zmodyfikowane

się zawsze nieopodal nich Red Eco. 3> Deactivate the Precursor Blockers

cursor Blockers; pierwszy z nich na początku poziomu, tuż po wyjściu z wagonika

przekroczyć most połam i zebrać Orby. Zostawienie uruchomienie przez Ciebie obiektu wypada PC. 4> Open the Frozen Crate - gdy już wyczyścił Yellow Eco Vent (zadanie "Find the Yellow Vent Switch"), swe kroki skieruj do jaskini

wązków wejście do tego poziomu. Po doposażeniu się energią Yellow Eco rezerw

ker Fort - gdy trąbisz do charakterystycznej fortecy, w jednym z jej "kątów" znaj

"helikopterki" (Scout Fly)

Scout Fly ("helikopterki")

w której nawiązuje z Eco: 6> 7> w fortecy

Orby

Ciepło, ale ciężko by mi to było opisać - poziom jest zbyt zakrecony

SPIDER CAVE

Power Cells

1> Use Your Goggles To Shoot the Gnarling Lurkers - korzystając z widoku

emulować światła. Dzięki temu szybko dotrzesz do PC. 4> Climb the Giant Robot

ku jaskini robot (BTW: tutaj nas, blichla! obawiamy się rozslawiania) - korzyst

5> Launch to the Poles - wskoczyć z robotem, za jego plecami - po lewej stronie

LAVA TUBE

GOL AND MAIA'S CITADEL

288111 5> Free 7 Scout Flies - zliczysz, gdy zbierzesz wszystkie (7) "helikop

Orby i Scout Flies ("helikopterki")

prowadzącym do Yellow Sage. Aby tenże zebrać, możesz np. skorzystać z doładowa

GOL AND MAIA'S PRECURSOR ROBOT

podaję do niej trykować "kreciaka"

THE LARGE PRECURSOR DOOR

y jaskini "po wszystkim", aby się
miał odpowiednią liczbę Power Cells (100-101) - niewielka kłopotliwa cut-scene
zwiększając kolejne części gry, a jeśli nie - co - wróć! skąd przybyłeś
zabierz się do roboty (...) Uuu-HAAAA! Było grubo!!!

HIV



TIPSY



by El Loco

Kącik SZPERACZA

WEAM 21

szperacz@psxextreme.pl



Wejdź do "Cheat menu" w opcji "Extras" w menu głównym i wklep

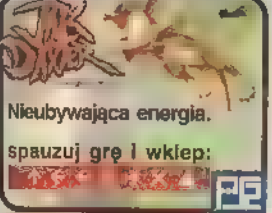
Niekończące się tarcze: ▲▲▲▲
Statki zwierzęce: ▲▲▲▲
Statki retro: X▲▲▲
Niespodzianka: X▲▲▲
Nieskończona amunicja: ▲▲▲X
Super szybkie statki: X▲▲▲
Wielkie statki: X▲▲▲
Nieskończone działka: X▲▲▲



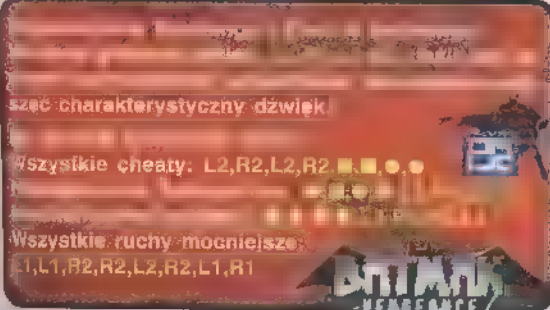
Nowe misje:
Wejdź do opcji "Classified Files" i wklep jako kod:
Misja 1: **KREUZLER**
Misja 2: **SHEARER**
Misja 3: **UBERDOOPER**
Nietykliwość: **TEAMBUDDIES**
Wybór poziomu: **KINGSLEY**
Nieskończona amunicja: **BLASTADIUS**

Spauzuj grę, teraz wpisz poniższe kody (Jeżeli wpiszesz je poprawnie, powinieneś usłyszeć piersdanie - to znaczy głos mówiący "Impressive")

Wszystkie bronie
Przytrzymaj L1 + L2 + L3 + R1 + R2 i wciśnij Select
Samonaprowadzający cel
Przytrzymaj L1 + L2 i wciśnij Select
God mode
Przytrzymaj L1 + L2 + R1 + R2 + R3 i wciśnij Select
Pełna energia
Przytrzymaj L1 + L2 + R1 + R2 i wciśnij Select
Pełna zbroja
Przytrzymaj R1 + R2 i wciśnij Select
Full amunicji
Przytrzymaj R1 + R2 i wciśnij Select



Ukryte menu:
Wejdź do opcji i wybierz "Gameplay". Przytrzymaj ← + → (analogowymi gałkami) i wciśnij Start. Pojawi się nowa opcja "Codes" w menu.



GAME BOY ADVANCE

TIPSY (El Loco)

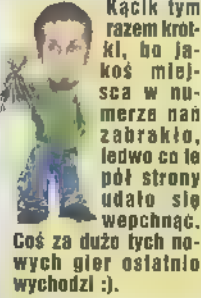
Batman Vengeance
Kody do leveli dla trybu Story
Level 2 Gotham
Level 3 Batman
Level 4 Bruce
Level 5 Wayne
Level 6 Robin
Level 7 Drake
Level 8 Bullock
Level 9 Grayson
Level 10 Kyle
Level 11: Batarang
Level 12: Gordon
Level 13: Catwoman
Level 14: Batgirl
Level 15: Alfred

Planet of Apes

Kody do leveli:
Level 2: 64N4HY
Level 3: F5BMGF
Level 4: B1SKZR
Level 5: 76FNHB
Level 6: P7GRXK
Level 7: 6B7VM#
Level 8: QK6293
Level 9: JDDUTJ
Level 10: 046PJ#
Level 11: 3#9QLS
Level 12: C12KYY
Level 13: C8CYPH

Dark Arena

Kody specjalne:
KNIGHTSFR - wszystkie klucze
LMSPLNG - wszystkie mapy
THRBLDNS - wszystkie bronie
NDCRSDBR - nieskończona amunicja
H.GNDSBR - nieskończona energia
NFTRWLLH - przeskakiwanie leveli (Idź do "Map Screen" i naciśnij Select aby przeskoczyć levela.)
NRYRDDS - Cheat Mode
S X N - wszystkie



Kącik tym razem krotki, bo jakos mlesca w numerze na zabrakło, ledwo co le pół strony udało się wepchnąć.
Coś za dużo tych nowych gier ostatnio wychodzi :).

RANKING SZPERACZY

2. Adam "Shadow" Bilicz Gubin	13 p.
3. Piotr Furmanczyk, Andrespol	8 p.
Siawek "Sasi" Suszka Wodzisław Śląski	8 p.
Arek Wajancik, Kamień Pomorski	8 p.
4. Mateusz Bombenek Warszawa	6 p.
Kamil Pokojowczyk, Kalisz	6 p.
Micha "Stachu" Staszewski, Tarnów	6 p.
5. Michał "MIB" Basuła Wrocław	6 p.
Slawomir Galka, Kluczbork	5 p.
Borys "Ajson" Jagielski, Łódź	5 p.
Marek Wilczewski, Gdańsk-Orłowa	5 p.
6. Łukasz Damerack, Szczecin	4 p.
Michał Piotrak, Łódźbark Wam.	4 p.
Mateusz "Smok" Smoczyński, Złotoryja	4 p.
Slawomir Wołński, Koscin	4 p.

Reszta osób po 3 punkty lub mniej.

BREATH OF FIRE IV (PSX)

Oto w jaki sposób szybko i łatwo, zdobywając w tej grze punkty doświadczania. Otóż w jakiejś Sinchon można natrafic na przeciwników o nazwie "Bot" (nie nie Probalot). Podczas walki z nimi wystarczy rzucić jakieś czyny hwarzkie combo (np. Burn+Sewer=Firewind), a doświadczenie otrzymywane za nich po tej walce wzrosnie 2 razy! Ale to jeszcze nic... Później najlepiej ich wyliczyć i gdy znów powrócą do poprzedniej postaci, ponownie w nich walczyć "z combo" i znów EXP zwiększy się dwa razy. Można to powtarzać aż do doświadczenia za ruch wyniesie dokładnie 65535 punktów (sprawdza się to na "kwadracie"). Pamiętaj, aby ich co runde wyliczyć, inaczej zginią. Można też natrafic na mpsk. 3 Boty podczas jednej walki, co daje w sumie 196605 EXP! (podpowiadaj co do troni... Można zdobyć Royal Sword i Royal Armor (broni i zbroja Fou Lou). Wykorzystaj w okolicy od ostatniego bossa - zbroję od Tyranta, a miecz od Astrola. Tylko pamiętaj o combo Charm+Piller+Steel. To pomaga.

Mateusz "Mathiu" Banas, Mysławice (1 p.)

HARVEST MOON (PSX)

Sposób na 2 koszyki. Kup koszyk sławny go w to samo miejsce przez około 2 lata. Pojemni woz koszyk - stój z nim do 5:30AM, a gdy się obudzi - koszyk będzie miał w rękach, a drugi tam gdzie zawsze stawałeś.

Mariusz "Klimos" Klimaszewski, Elk (1 p.)

Sposób na klonowanie psiki dla psa. Rzuc piłkę psikowi i biegaj za nią, by być przy niej przed zwierzęciem. Teraz musisz podnieść piłkę (nacisnąć "Z") w tym samym momencie, w którym zrobiła pies (trochę trudna). Jeśli C się to udało, to jedną piłkę będziesz trzymał w ręce, a drugą pies w pysku. Schowaj piłkę do plecaka (jeśli rzucisz ją ponownie, piłka znów się znajdzie w jednej). Można stosować do znowienia.

Michał Bosura, Wrocław (1 p.)

ISS (GBA)

Sposób na wyspienie rzutu karnego wbiegnięciu z piłką w pole karne i zatrzymaniu się. Wciśnij R+B (Twój zawodnik zacznie robić zanglerkę), a następnie cały czas naciskaj B. Twój zawodnik będzie zanglował, dopóki obróci do przodu i nie skosi. Sposób na łatwe strzelanie gola (trzeba to wywodzić): mój piłkę stań zawodnikiem w okolicy koła pośrodku, bawisko lub w nim samym (ale koniecznie na swojej połowie) i wciśnij B. Piłka przeleci pół boiska i odbije się w okolicach linii pola karne, bramkarz się połazi a piłka po kocu przeleci nad nim - wpadnie do pustej bramki. UWAGA! Trik nie działa jeżeli obrońcy przeciwni drużyny będą w okolicach swojego pola karne (wybij piłkę głową). Najlepiej jak się w okolicy połowy boiska.

Piotr Furmanczyk, Andrespol (1 p.)

THE ITALIAN JOB (PSX)

Tor wysagowy. Wybież Free Ride w Turynie. Jedź tak na początek zwrót o 180 stopni dalej prosto. W pewnym momencie zacznij Cię ganiać gniazda, wówczas skręć w pierwszą w prawo (nad drogą) wisi podłoga flaga w barwach Włoch. Jedź prosto, a potem w lewo - wyskocz nad ogrodzeniem (z przyczepą). Jedź prosto jak prowadzi droga (przez fontannę do swego rodzaju tunelu) - jesteś 3 okrężnie z efektywnymi wjezdem. Kome. Aby się stał wydostac, wyskocz z podwyższenia w poziomie toru, przejeżdż po paru dołkach i spadnij z wysokości. Zaraz po prawej jest nieciekawe miejsce "The Wei".

Piotr Furmanczyk, Andrespol (1 p.)

Szefczko pozawołania na jazdę mamy samochodzikami - wejdź do Free Ride, wybierz Turyn i dowolny samochód. Teraz jedź do podziemnego parkingu, gdzie znajdują się słupki - strzaj je mierzcząc się w czasie. Później jedź za strzałką do pizzerii, gdzie dosłownie zalewno na ożwożenie po mieście przy. Nagrodą jest własne samochódzik, a misja do niego dojechać (jest w Mansion Hideout).

Andrzej Gafgaj, Dąbrowa (1 p.)

TONY HAWK'S PRO SKATER 2 I 3 (PSX)

Po uzyskaniu konnowych filmów w TIPS2 moż na obejrzec to z TIPS3. Wystarczy wejść do menu, z filmami, zmienić płytke na THPS3 i odpalić dowolny.

Sebastian Waszak, Wodzisław Śląski (1 p.)

VANDAL HEARTS (PSX)

echwy sposób na wysoki level w walce 7 le (Reed Highway) wystarczy zasłonić Huxleyem jedną możliwą drogę (stan pomiędzy drzewami w południowo-zachodniej części mapy, oraz magami zaczynaj używać rzucać Mystic Shield, aż do wyczerpania MP (nie zapomnij o Magic Gemach), a kiedy dostaniesz 20. level grzymasz czar Magic Charge. Teraz stan Saraj Huxleyem naprzeciwko siebie i nową nową nabytym czarom w drugiego maga (Saraj w Huxleya - vice versa) aż oboje dostaniesz 40-50 leveli. W następnym walce, gdy któryś z magów straci trochę energii, użyj osobą, którą chcesz napokować. Harba, a dostaniesz ok. 20-30 leveli.

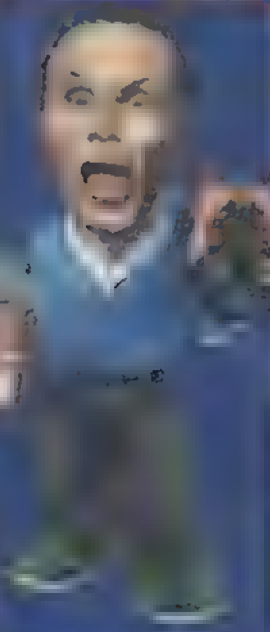
Mateusz "Mathiu" Banas, Mysławice (1 p.)

Redakcja nie odpowiada za błędy w treści materiałów z tegoż "Kącika".

MF-MORKI - otrzymują

Mateusz "Mathiu" Banas, Mysławice
Piotr Furmanczyk, Andrespol
Ar. Jędrzejko

Kacik DVD



WYSZAO: Echi jest fajnie. W ki-

arzona... atw - czy wiesz, że prze-

metowa, gdzieś w sejle ich pro-

mucańców? Co jak jedna będzie

wychodzić na światło dzienne...

edycja DVD prezentują się cieka-
wie. W końcu wyszła u nas płytka z
filmem o smętnym "Final Fanta-
sy" i muszę powiedzieć, że jako
edycja DVD sprawdziła się świetnie.
Scenerie wprost wypływają z sie-
nia detale, a dźwięk idealnie de-

nasłania symbol "H" przy numerze
serii. Na koniec, tradycyjnie,
polecam obejrzeć w kinie, a nie
teledyski. W kinie, również: "W-
daca" "Petwery i Sotika" czy

JAK KUPIĆ TELEWIZOR I NIE STRACIĆ GŁOWY?

Wielu z Was, czytelników, o telewizorach nie ma w domu. Wiele z Was, czytelników, o telewizorach nie ma w domu. Wiele z Was, czytelników, o telewizorach nie ma w domu.

Wiele z Was, czytelników, o telewizorach nie ma w domu. Wiele z Was, czytelników, o telewizorach nie ma w domu. Wiele z Was, czytelników, o telewizorach nie ma w domu.

Wiele z Was, czytelników, o telewizorach nie ma w domu. Wiele z Was, czytelników, o telewizorach nie ma w domu. Wiele z Was, czytelników, o telewizorach nie ma w domu.

Wiele z Was, czytelników, o telewizorach nie ma w domu. Wiele z Was, czytelników, o telewizorach nie ma w domu. Wiele z Was, czytelników, o telewizorach nie ma w domu.



Wiele z Was, czytelników, o telewizorach nie ma w domu. Wiele z Was, czytelników, o telewizorach nie ma w domu. Wiele z Was, czytelników, o telewizorach nie ma w domu.

Wiele z Was, czytelników, o telewizorach nie ma w domu. Wiele z Was, czytelników, o telewizorach nie ma w domu. Wiele z Was, czytelników, o telewizorach nie ma w domu.



Wiele z Was, czytelników, o telewizorach nie ma w domu. Wiele z Was, czytelników, o telewizorach nie ma w domu. Wiele z Was, czytelników, o telewizorach nie ma w domu.

Wiele z Was, czytelników, o telewizorach nie ma w domu. Wiele z Was, czytelników, o telewizorach nie ma w domu. Wiele z Was, czytelników, o telewizorach nie ma w domu.



Wiele z Was, czytelników, o telewizorach nie ma w domu. Wiele z Was, czytelników, o telewizorach nie ma w domu. Wiele z Was, czytelników, o telewizorach nie ma w domu.

Wiele z Was, czytelników, o telewizorach nie ma w domu. Wiele z Was, czytelników, o telewizorach nie ma w domu. Wiele z Was, czytelników, o telewizorach nie ma w domu.

Wiele z Was, czytelników, o telewizorach nie ma w domu. Wiele z Was, czytelników, o telewizorach nie ma w domu. Wiele z Was, czytelników, o telewizorach nie ma w domu.

Wiele z Was, czytelników, o telewizorach nie ma w domu. Wiele z Was, czytelników, o telewizorach nie ma w domu. Wiele z Was, czytelników, o telewizorach nie ma w domu.

NEWS

■ Premiera "Władcy Pierścieni" już się u nas odbyła, w kaciku w dziale recenzji mamy film animowany a w newsach oczywiście leżą kolejne informacje. Planowane są dwie edycje DVD "Drużyna Pierścienia" - jedna ma zawierać kinową wersję filmu, druga zaś wydanie poszerzone o 30 minut scen, które nie zostały wykorzystane. Będą one odznaczać nowe wątki i postacie (np. Toma Bombadila), które występowały w kuzgarniowym oryginalu, ale w normalnej wersji filmu zostały podarte. Wśród dodatków ma się znaleźć pierwsza część dokumentu o produkcji "Władcy Pierścieni". Kiedy to wszystko? W listopadzie. Gdzie? Na razie w Stanach. Chlip, chlip [myję].

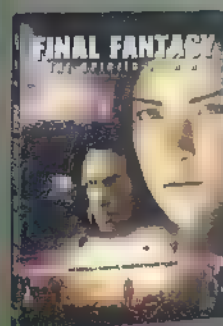
■ W chwili gdy czytasz te słowa, w wyprzedaży można trafić edycję DVD filmu "Obłąkany Rycerz". Muszę przyznać, że klimat średniowiecznych powieści, na kopie ludzkiej walki, meksykańską faunę w rytm muzyki Queen prezentuje się tak ciekawie i dość oryginalnie. Wśród dodatków dwa zwiastuny filmowe, sceny niewykorzystane, teledysk "We Are the Champions". Warto sprawdzić [myję].

■ Szybciej niż w wydaniu VHS, na DVD powiem powiem się film "15 Minut" z Robertem DeNiro w roli policjanta ścigającego rosyjskiego bandzitę, który filmuje swoje zbrodnie, chce zyskać sławę w Ameryce. Zakreślony scenariusz, ostre prowadzenie kamery, dobrze przygotowana edycja filmu. Nic, tylko oglądać [myję].

■ W tym miesiącu ukaże się też słynny "Pearl Harbor", który jako film nie zachwyca (co to za zakrwawiony melodramat?), a jednak warty jest obejrzenia dla gwałtownej sekwencji bombardowania. Dźwięk rozważa, a w tyfrowym ujęciu obraz wojennych zmagani prezentuje się jeszcze bardziej realistycznie. Po prostu: power! Dobrze, że sekwencje powojenne i nadzwyczajnej odwagi bohaterów można przeżuć [myję].

■ Francuska superprodukcja o tytule "Vidocq" jest właśnie na ekranach naszych kin, tymczasem jej twórcy szykują edycję DVD. W filmie wszystkie scenografie wygenerowano komputerowo (4 lata pracy), użył więc tym samym niesamowity momentami surrealistyczny, mocny klimat. Dokument o kulach tego pracochłonnego generowania cyfrowych obrazów ma znaleźć się na płycie. Fajnie! [myję].

JAK NAZYWA SIĘ BROŃ, KTÓREJ UŻYCIA DOMAGA SIĘ GEN. HEIN?



5x



10x

Do wygrania 5 filmów na
płytkach DVD, 5 filmów na
kasetach VHS oraz 10
podkładek.

Odpowiedzi należy przesyłać na
kartkach pocztowych, wraz z kupo-
nem konkursowym, do: 10.03.2002

FINAL FANTASY THE SPIRITS WITHIN

WYDAWCA



WYDAWCA

WŁADCA PIERŚCIENI

5



Reżyser: Warner Bros. Pictures
Reżyser: Ralph Bakshi
Musi: Christopher Goss
Musi: John M. M. M.
Musi: John M. M. M.
Musi: John M. M. M.

Skończył się pierwszy etap animacji "Final Fantasy" - myślałem, że warto wspomnieć o wydawcy, ale nie ma czasu. Właśnie Pierścień. Nie, nie, nie, fabularna ekranizacja sagi (pięć części) J.R.R. Tolkiena pokłóci się tylko na ekranie kin. Tymczasem do domów Warner Bros. Reżyserski wpuścił animowaną opowieść opartą na "Droga do Pierścienia". Dwa, Władca. Jeśli ktoś jest zgorztałtym fanem przygód hobbitów, kradzieży pierścienia Gandalf, powinien wypocząć ten film - do cholerki animacji, dość prosty, ale jednak posiada spójny charakter (postacie prawdziwych aktorów z odpowiednio rysowanymi i kieszonkami), da się w niej odnieść do kultu kłopotliwych, to nie to, co kłopotliwa wersja, ale jednak... W zasadzie tytuł ten można kierować do dwóch grup odbiorców: dzieci i młodzieży, którzy proszą o wyłączenie, i ludzi, którzy...

Przeznaczył już wyjęcie pierścienia, onli tak, znał, ogra opowieść, więc... edycja DVD nie zepsuła mi zabawy w kłopotliwych. Skąd, że dodatki nie rozplecają (szczerze). Prawie w ogóle ich nie ma, za to profesjonalnie nagrany dialogi i pompatyczna, nochna, szczerze, dźwiękowa, ale raczej... zabawa, trochę dostarczają, żeby lubić... podana opowieść, kłopotliwy.

Dodatki: dostęp do wybranych kłopotliwych, kłopotliwy...



FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN

5

Reżyser: Warner Bros. Pictures
Reżyser: Kiyomasa Sakaguchi, Moto Sakakibara
Musi: Alex Baldwin
Musi: Steve Buscemi
Musi: Donald Sutherland
Musi: James Woods
Musi: Dolby Digital
Musi: Akira

Ważny zryw. Efekty jakich w kinie. I szczerze... nie, a jednak wazowie opuszczający kłopotliwy... (przynajmniej) lekko zawiedzeni... Bo choć same materiały (fama, odczyt) nawiedzających, ziemie... nie jest w stanie obliczyć się w konkretny z "dramatyczny" spójności amerykańskiego kina. Po prostu... na dramaturgię, pewną infantylność i zbyt jasne...

Jednak - na kinie domowym, jako edycja DVD, przy obrazie ostrym jak żywe - "Final Fantasy: The Spirits Within" sprawdza się i to lepiej niż oczekuje. Sekwencje walk z obojmi wyglądają przepięknie, obraz tętni kolorami, detale kłopotliwych animacji rozbijają jałm, czarne i białe fabularnie, jakże same tak schodzą na głębszy plan. Do tego dwukrotnie edycja zawiera naprawdę rewelacyjne dodatki, że wspomnę chociaż o...

...czym wersji filmu, baka... zającą kolejne etapy animacji, profilach konkretnych postaci, filmie dokumentalnym o kłopotliwych produkcji (w tym także wpadki z planu), czterech reportażach z planu, a także dodatkowym filmiku "Sen Aki". Na szczególne uwagę zasługują też...



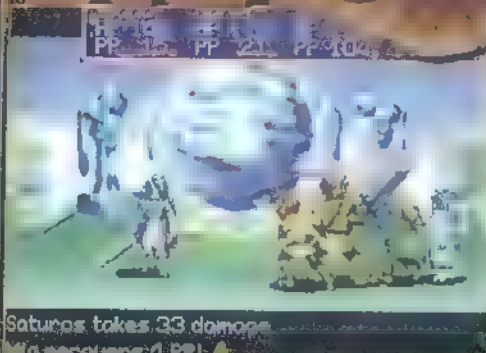
...ciężko po stronie SQUARESOFT-u, na własnym koncie... (DVD) i... Sen Aki, przynajmniej, że w takim wydaniu film sporo zyskuje... jako była DVD...

Dodatki: dwadzieścia filmów, zapowiedzi ("Metropolis", "Spidersman") orolite postacie... "Final Fantasy" gagi z planu, cztery reportaży z planu, żart wideo,...

opie DVD-ROM



Golden Sun



Saturnus takes 33 days

10.5455/1944-7949.2014.00021

1. Wzrost i rozwój fizyczny
 2. Ciężar ciała
 3. Ciężar ciała
 4. Ciężar ciała
 5. Ciężar ciała
 6. Ciężar ciała
 7. Ciężar ciała
 8. Ciężar ciała
 9. Ciężar ciała
 10. Ciężar ciała
 11. Ciężar ciała
 12. Ciężar ciała
 13. Ciężar ciała
 14. Ciężar ciała
 15. Ciężar ciała
 16. Ciężar ciała
 17. Ciężar ciała
 18. Ciężar ciała
 19. Ciężar ciała
 20. Ciężar ciała
 21. Ciężar ciała
 22. Ciężar ciała
 23. Ciężar ciała
 24. Ciężar ciała
 25. Ciężar ciała
 26. Ciężar ciała
 27. Ciężar ciała
 28. Ciężar ciała
 29. Ciężar ciała
 30. Ciężar ciała
 31. Ciężar ciała
 32. Ciężar ciała
 33. Ciężar ciała
 34. Ciężar ciała
 35. Ciężar ciała
 36. Ciężar ciała
 37. Ciężar ciała
 38. Ciężar ciała
 39. Ciężar ciała
 40. Ciężar ciała
 41. Ciężar ciała
 42. Ciężar ciała
 43. Ciężar ciała
 44. Ciężar ciała
 45. Ciężar ciała
 46. Ciężar ciała
 47. Ciężar ciała
 48. Ciężar ciała
 49. Ciężar ciała
 50. Ciężar ciała
 51. Ciężar ciała
 52. Ciężar ciała
 53. Ciężar ciała
 54. Ciężar ciała
 55. Ciężar ciała
 56. Ciężar ciała
 57. Ciężar ciała
 58. Ciężar ciała
 59. Ciężar ciała
 60. Ciężar ciała
 61. Ciężar ciała
 62. Ciężar ciała
 63. Ciężar ciała
 64. Ciężar ciała
 65. Ciężar ciała
 66. Ciężar ciała
 67. Ciężar ciała
 68. Ciężar ciała
 69. Ciężar ciała
 70. Ciężar ciała
 71. Ciężar ciała
 72. Ciężar ciała
 73. Ciężar ciała
 74. Ciężar ciała
 75. Ciężar ciała
 76. Ciężar ciała
 77. Ciężar ciała
 78. Ciężar ciała
 79. Ciężar ciała
 80. Ciężar ciała
 81. Ciężar ciała
 82. Ciężar ciała
 83. Ciężar ciała
 84. Ciężar ciała
 85. Ciężar ciała
 86. Ciężar ciała
 87. Ciężar ciała
 88. Ciężar ciała
 89. Ciężar ciała
 90. Ciężar ciała
 91. Ciężar ciała
 92. Ciężar ciała
 93. Ciężar ciała
 94. Ciężar ciała
 95. Ciężar ciała
 96. Ciężar ciała
 97. Ciężar ciała
 98. Ciężar ciała
 99. Ciężar ciała
 100. Ciężar ciała

RPG на GBA. OK!

1. **Wzrost** 180 cm
 2. **Waga** 75 kg
 3. **Wzrost** 180 cm
 4. **Waga** 75 kg
 5. **Wzrost** 180 cm
 6. **Waga** 75 kg
 7. **Wzrost** 180 cm
 8. **Waga** 75 kg
 9. **Wzrost** 180 cm
 10. **Waga** 75 kg
 11. **Wzrost** 180 cm
 12. **Waga** 75 kg
 13. **Wzrost** 180 cm
 14. **Waga** 75 kg
 15. **Wzrost** 180 cm
 16. **Waga** 75 kg
 17. **Wzrost** 180 cm
 18. **Waga** 75 kg
 19. **Wzrost** 180 cm
 20. **Waga** 75 kg
 21. **Wzrost** 180 cm
 22. **Waga** 75 kg
 23. **Wzrost** 180 cm
 24. **Waga** 75 kg
 25. **Wzrost** 180 cm
 26. **Waga** 75 kg
 27. **Wzrost** 180 cm
 28. **Waga** 75 kg
 29. **Wzrost** 180 cm
 30. **Waga** 75 kg
 31. **Wzrost** 180 cm
 32. **Waga** 75 kg
 33. **Wzrost** 180 cm
 34. **Waga** 75 kg
 35. **Wzrost** 180 cm
 36. **Waga** 75 kg
 37. **Wzrost** 180 cm
 38. **Waga** 75 kg
 39. **Wzrost** 180 cm
 40. **Waga** 75 kg
 41. **Wzrost** 180 cm
 42. **Waga** 75 kg
 43. **Wzrost** 180 cm
 44. **Waga** 75 kg
 45. **Wzrost** 180 cm
 46. **Waga** 75 kg
 47. **Wzrost** 180 cm
 48. **Waga** 75 kg
 49. **Wzrost** 180 cm
 50. **Waga** 75 kg
 51. **Wzrost** 180 cm
 52. **Waga** 75 kg
 53. **Wzrost** 180 cm
 54. **Waga** 75 kg
 55. **Wzrost** 180 cm
 56. **Waga** 75 kg
 57. **Wzrost** 180 cm
 58. **Waga** 75 kg
 59. **Wzrost** 180 cm
 60. **Waga** 75 kg
 61. **Wzrost** 180 cm
 62. **Waga** 75 kg
 63. **Wzrost** 180 cm
 64. **Waga** 75 kg
 65. **Wzrost** 180 cm
 66. **Waga** 75 kg
 67. **Wzrost** 180 cm
 68. **Waga** 75 kg
 69. **Wzrost** 180 cm
 70. **Waga** 75 kg
 71. **Wzrost** 180 cm
 72. **Waga** 75 kg
 73. **Wzrost** 180 cm
 74. **Waga** 75 kg
 75. **Wzrost** 180 cm
 76. **Waga** 75 kg
 77. **Wzrost** 180 cm
 78. **Waga** 75 kg
 79. **Wzrost** 180 cm
 80. **Waga** 75 kg
 81. **Wzrost** 180 cm
 82. **Waga** 75 kg
 83. **Wzrost** 180 cm
 84. **Waga** 75 kg
 85. **Wzrost** 180 cm
 86. **Waga** 75 kg
 87. **Wzrost** 180 cm
 88. **Waga** 75 kg
 89. **Wzrost** 180 cm
 90. **Waga** 75 kg
 91. **Wzrost** 180 cm
 92. **Waga** 75 kg
 93. **Wzrost** 180 cm
 94. **Waga** 75 kg
 95. **Wzrost** 180 cm
 96. **Waga** 75 kg
 97. **Wzrost** 180 cm
 98. **Waga** 75 kg
 99. **Wzrost** 180 cm
 100. **Waga** 75 kg



CAMEBOT WERDYKT

9 7 8
oprawa system kasa na baterie?

PERYFERIA: 1. 1000000 1000000 1000000

DO NOT REMOVE FROM FILE



Mutanty w natarciu

Kolejny numer PE i - tradycyjnie - kolejna gra na Advance'a z widokiem z oczu bohatera. Tym razem mamy do czynienia z nie obciążającym przemęczonego umysłu gracza shooterkiem z zagadkami sprządzającymi się do odszukania klucza/przełazzenia dźwigni. Efektownie prezentuje się grafika - spore, "jasne" lokacje, bardzo zróżnicowane tekstury i doskonałe efekty świetlne robią wrażenie, efektu nie psują nawet prosta tekstura podłóg i sufitów. Niesłusznie w parze z ładną grafiką nie idzie animacja, która momentami wręcz "zabzuje". Nie można było wprowadzić limitu klatek, jak to zrobiło ID? Jeśli już jestem przy młusach, wspomnę o żenującym AI przeciwników i lrykującym stukaniu (które prawdopodobnie miało być odgosem grywnie mutantów), a także braku muzyki podczas gry.

tworzonym przez broń mutantów. A plusy? Oprawa, bardzo wysoka grywalność, ilość i ogromne zróżnicowanie planów oraz broni (jest nawet zdalnie sterowany pocisk rakiety!), tryb Multiplayer nawet dla czterech graczy... Słowem - bardzo udany produkt, choć do DOOMa mu trochę brakuje. [KILU]

GAME BOY ADVANCE WERDYKT
MAJESCO

8 6 8
Czym dał
tym ep ej niedorobk

PERYFERIA: 1. ΟΡΓΑΝΑ: 1. ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ 2. ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΟ

JACKIE CHAN
ADVENTURES

Wejście pijanego smoka

Niespełna dwa lata temu Jackie wystąpił w doskonałej grze na PlayStation pod tytułem JACKIE' CHAN STUNTMASTER. Minęło trochę czasu i mamy kolejną grę ze skosnookim kaskaderem w roli głównej, tym razem na GBA. Podobnie (?) jak na PSX, i tu mamy do czynienia z chodzącą biljarką przywołującą na myśl takie



tytuły, jak "Final Fight", "Double Dragon", czy choćby polskiego "Franko" ("Brykał!"). Dla tych, którzy nie mieli kontaktu z wymienionymi



grami (są
tacy?)
opiszę, jak
to mniej
więcej
wygląda
idziemy
ulicą,
wyskakują



przeciwni-
cy, tłuczemy ich idziemy dalej. Znowu
wyskakuje przeciwnicy, robimy swoje...
i tak w kółko. Owszem, można nauczyć
się kilku nowych chwytów, używać
przedmiotów (krzesło, ryba) podczas
walki, czasem nawet spotkamy bossa,
tylko co z tego, skoro po dwóch
godzinach gra staje się nudna? O ile
kilka lat temu taki schemat się
sprawdzał, to dziś, w dobie doskona-
łych platformerów 2D, jakich na GBA
jest niemalże na pecku! Przeciągnąć
może chyba tylko wylanych fanów
Jackie'ego Chana, którzy za młodu
spędzali długie godziny w salonach,
tracąc w kilka dni całe kieszonkowe. A
dla nich lepszym wyjściem byłby
zakup FINAL FIGHT ONE... Pożyczyć,
pograć, zapomnieć. [KiLu]

GAMEBOY WERDYKT
ADVANCE

8666
jaka chodzina audz s-g
6+

PERYFERIA: 632

Hop-Slup kubu-
Dubu Tum-Turum-
Tam!!!
Patrzę i oczom nie
wierzę - TEKKEN BUG
rozwiązany! Posypało
się trochę Memorek
(o). Fenix będzie się

ROUND 41 Kącik BIJATYK

kol. @psxextreme.pl

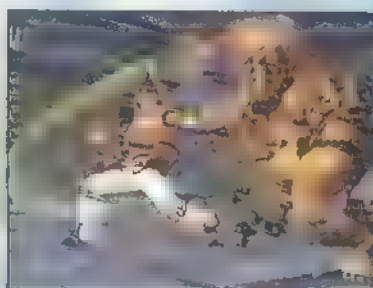
dark!), a synpie się w przyszłym miesiącu jeszcze kilkoma, bo powróciło "TeleExtreme":). Jak pewnie już zdążyliście zauważyć, VF4 wkroczyła do gry niczym furia z pierwszej linii hooligansów, na "dzień dobry" wysadzała potężną bombę w czło. Bardzo możliwe, że już w przyszłym miesiącu znajdą się tutaj informacje o tej cudownej grze - a wkrótce wystartuje opis. Aha - jak możecie, to sprawdźcie sobie polską stronę poświęconą mordoklepcom - Fighting Corner: <http://fk.emusearch.net>. PLUR - i wracam do szarpania w VF4. TA GRA RZĄDZI!!!

kontakt - e-mail: kali@psxextreme.pl, Listy - adres Redakcji wraz z dopiskiem "Kącik bijatyk" tel.: 0501 391 911

SOUL CALIBUR 2

Gra zbliża się coraz większymi krokami - jak niosą wieści, wersja arcade ma zostać zaprezentowana na nadchodzących, poświęconym automatom targach AOU w Tokio, które odbędą się pod koniec lutego. W międzyczasie NAMCO ogłosiło sondę na najpopularniejszą postać - wyniki są następujące:

Seung Mina	22.33%
Sophitia	18.27%
Voldo	13.19%
Maxi	11.67%
Cervantes	11.67%
Yoshimitsu	4.56%
Hwang Sung Kyung	3.55%
Rock	3.04%
Lizard Man	2.53%
Mitsurugi	2.5%
Siegfried	2.5%



Jak widać, preferencje japońskich graczy przedstawiają się trochę odmiennie, niż u nas. Na liście znalazły się też postacie, które występowały w SOUL BLADE (Li Lang), a także takie, które jeszcze nigdy nie pojawiły się w grze, lecz nie uzyskały one więcej, jak 1% głosów. Odnosnie nowych zawodników w SC2 wciąż nie jest jeszcze nic oficjalnie wyjaśnione. Wspomina się tylko, że ma wystąpić zachodni odpowiednik Mitsurugiego (czyli - jak już kiedyś na łamach "Kącika..." wspominałem - gość posługujący się rapierem) o imieniu Arthur, a także ninia (Jeden? Wipeout? Bohka? Facet?) mający coś wspólnego z Taki. Wszystko niedługo się wyjaśni, a na razie zerknijcie na nowo screenty.



TEKKEN BUG TOURNAMENT - ROZWIĄZANIE!

Długo się odwlekało, ale już wreszcie test - rozwiązanie TBT! Oto najlepsze "bugi" wymyślone przez Was w... głównie T3, rhot do T1! (czos się znalazło. Niżej wymienieni autorzy dostają PSX/owo karty pamięci GRATULACJE!

1) Błażej "Baski" Dobrowski:

a) bierzemy Doktora B, przędz Heihachiu w trybie PRACTICE. Ustawiamy CH i przechodzimy ze plecy Heia - teraz p.p.N+2 i mamy coś podobnego, jak u Yoshimitsu (też w plecy CH p.p+2). Do drugiego numeru potrzebny jest błąd podany w P6#47 - ten, w którym Doktor zawiąza w powietrzu (ten błąd można też ujawnić poprzez p.p.+2-6, a nie tylko p.p.N 1 6). Gdy Doktor jest już na gorze, trzeba odsunąć się trochę od Heia i zrobić p.p.N,3. Chodzi o to, aby Doktor uderzył głową w Heia (także wygląda).

b) w PRACTICE wybieramy Gun Jacka i Yoska. Nagrywamy dla Yoshimitsu kombinację qcf+1 oboma postaciami rozwiązujemy się do końca - na brzegu ekranu, Jackiem zaczynamy nawiązać 3+4 i moment później (musisz wyrzucić samą) odpowiem SELECT'em kombinację Yoshimitsu. Chodzi o to, że gdy Yoshi upadnie na ziemię na qcf+1 - Gun Jack ma od razu na niego spos. Jwaga - miewa nie maże dąknąć Jacka. Yoshi powinien upaść, ale tego nie robi.

c) w PRACTICE odpalamy opcję nagrywania cios. (w menu TP FREESTYLE trzymając L1+L2+R1+R2 ustawiamy na Cancel (nadsłuchanie "kotka"). Nagrywamy jakiś cios. Teraz trzymając "przód" lub "tył" nadsłuchamy SELECT, by odtworzyć nagraną wcześniej oś. będzie on się powtórzył w nieskończoność!

2) Jarek Bakalarski:

a) w PRACTICE bierzemy Hwoarang'a - ustawiamy CH. Podchodzimy bardzo blisko do przeciwnika, a następnie wykonujemy SS w lewo. Teraz nadsłuchamy 3+4 - np. - dajemy 1+4 p.p.P. Bob pobernie w odwróconym kierunku.

b) w PRACTICE, Kingiem robimy SS w lewo i trzaskamy kombinacją p.p+2,1,1,2,4,4 - przeciwnik w trakcie upadania zaczyna "gubić klatki" i dziwnie się odpyja od ziemi (coś jak u Edo) po 3-4-1-4).

c) w PRACTICE bierzemy Gona na Gun Jacka (można jednak też z innymi postaciami) podchodzimy do robota najbliższy, jak się da. Teraz robimy 1,1,1,1 (trzy odskoki do tyłu) i następnie p.p+3+4-1+2 - cios nie trafia, a Gon robi Tech Rolla w powietrzu.

3) Jacek Kubiś:

a) Heihachi VS. Heihachi - jeden wykonuje p.p+2, a drugi 1+2 - jeżeli zostanie to dobrze zsynchronizowane (uderzenie następowe powinno w tym samym momencie), to się nie trafia i jeden przejdzie za plecy drugiego.

b) Gon VS. Yoshimitsu - Yoshi staje na mieczu (g+1+2), a Gon odskakuje na odległość wyprzedzając go p.p+3+4.

c) Gon: SS(1), SS(1), a.p+1+2 - GON PRZECHODZI MIĘDZY NOGAMI PRZECIWNIA! I nie działa na niektóre postacie.

d) Xiaoyu: grając z komputerem np. w trybie Arcade / Survival / Time Attack czy Team Battle, trzymając 2+3 szybko nadsłuchamy 4 - przeciwnik nie zatakuje - będzie się trzymał od nas z dala.

4) K663:

a) wyolierz w PRACTICE MODE Xiaoyu i ustaw Counter Attack na ON. Teraz przejdź za plecy oponenta i ustaw się w BK (proponuję zrobić to za pomocą p.p+2 1., podchodź do niego pozostając w BK - zrób (BK) d+3. Postać upadnie dość daleko, gdy zaczniesz się podnosić, zrób d+3 - potem d+3, 1 d+3 rd. Jeśli nie wiesz kiedy nadsłuchiwać d+3, włącz Freeze Attack Data.

b) ponownie Xiaoyu i ponownie PRACTICE MODE. Tym razem ustawiamy postać przeciwnika na Stand Guard i wykonujemy 2+3+4 kilka razy. Jęg robi "pa-pa-tum!" a druga postać... udeka!!!).

5) Mariusz Procony:

Jin vs. Kuma w PRACTICE: robimy Jinem SS(p), SS(p), 1.p+2,1,2 lub p.p+2. Po wprowadzeniu tych ciosów Kuma zaledwie "posłizgnie się" nie przewraca się na głowę, ale zostaje w pozycji pionowej.

6) Gajzer.Tekken:

Bierzemy Jin'a i ustawiamy w PRACTICE "Stand Guard". Teraz robimy p.d DP. 4-3 - cholernie dziwne furia!!!

7) Tomasz Turchon:

a) w PRACTICE wybierz Ninę oraz np. Leka. Następnie wykonaj rzut z boku SS do ekranu. Gdy przeciwnik będzie leżał, kłapij d+3+4. W efekcie... (ci) powinien leżeć, a Nina powinna wkręcić obrót (tak jakby trafiała, chociaż będzie deptać głowę).

b) gdy wykonasz cios Doktorkiem w PRACTICE na "Free" T+1+2 N, licznik po 1000 domaga przekroczyć się i zacznie naliczać od nowa. Podobnie ma się sprawa z combo Ling (ie "nieskończone" powtarzanie g+4,1,2,4,1), natomiast licznik nie będzie naliczał od nowa po wykonaniu Juggle'a na Tru Ogra i Tech Rollu - będziesz kłapał go w powietrzu - nie się nie stanie.

8) Marcin i Tomek Majdrowscy:

Jako Yoshimitsu wykonaj cios gp+1+2-2 - podlegni szybko drugą postać i wykonaj rzut - wychodzi niesdekowny do sytuacji (jak chwycisz z przodu, wyjdzie rzut z tyłu. I na odwrót).

A oto kilka ciekawych bugów, które jednak nie zaopatryły się na nagrody. Autorem są Bartosz Oczko i Paweł Płak - weź Ninę do PRACTICE i ustaw Counter Attack na On. Wykonaj p.p+1 - oponent dostaje z lewej strony 1 leci w prawo, po chwili wstaje - jest odwrócony tyłem. Wtedy znowu wykonaj

p.p+1 - a koies wyłapie z lewej - pokaż w lewą, trochę dziwne to wygląda (można powtórzyć kilka razy).

znowu Ninę w PRACTICE ustawiamy Counter Attack na On i obchodzimy przeciwnika tak, by uderzyć się z jego plecami. Wtedy wkłapiemy p.p+2 - przeciwnik zachwyci się tak jakby dostał ciosem z przodu (po każdym uderzeniu cofa się o kilka kroków), ten sam efekt uzyskamy wracając gościa z tyłu (bez skoków) przy pomocy SS. I to pierwsze jest bardziej wyrażne).

TBT - III:

wyberamy parę Baek i Hwoarang. Kiedy przeciwnikowi zostanie dostawione kilka milimetrów energii, robimy Baekiem rzut TAGowy p.p+3+5 - tak, aby pierwsze uderzenie Baeka zabiło przeciwnika. Pojawia się napis KO, a nasz przeciwnik otrzymuje ciosy od niewidzialnego Hwoaranga, który kończy swoją rzut TAGowy!! Dzieła w obie strony (zn. Bob - Baek) - na tej samej zasadzie proponuję posprawać też inne leary posiadające swoją własną rzut TAGowe.

w PRACTICE wybieramy Jun do jednego teamu i Bryt'ana do drugiego (reszta postaci jest nieważna). Podchodzimy do Bryana - jako Jun wykonujemy po prostu 2 (bez żadnych kierunków) i... muss that one!! Cios nie trafia Bryana nawet z najmniejszej odległości. Gdy zrobimy jednak Jun dp+2 - czyli ten sam cios lecz z kierunkiem - dopiero wtedy Błażun oberwie.

- w trybie PRACTICE wybieramy Iem (np. Baek i Bob), a komputerowi wybieramy Eddy'ego - obaj mają kogoś. Dopóki komputerowi zawodnik nie zostanie wybity w powietrze - gra nie przerywa iżenia combo (np. Baekiem w kilka odpołoc 3,3,3) 99hits osiągniesz bez problemu.

GREETZ:
Sławek Kuciel

TEKKEN (4)
FORCE ASSAULT

po do złudzenia ośmiesz sikk z TTT, ale tym razem posiada szóst, a nie pięć przycisków.

NOWI ZAWODNICZY NA RINGU

Rozgrzewka już się rozpoczęła i na ringu brakuje jeszcze tylko TEKKEN 4 VIRTUA FIGHTER 4 i DEAD OR ALIVE 3 już występowały na domowych konsolach. A tymczasem coraz więcej wiesz dotąd odnosnie konkurencji. Jeszcze się nie rozpoczęło, a już wiadomo o nowych zawodnikach wkraczających na ring. Niedawno ACTIVISION ogłosiło nadejście trzeciego tytułu z serii X-MEN, o podtytułu "NEXT DIMENSION" który ukaże się na wszystkich konsolach nowej generacji (PS2, Xbox, GC). W odróżnieniu do poprzednich dwóch części tej bajki, walka ma toczyć się w pełnych trzech wymiarach; do poruszania się po scenach zostanie wykorzystane coś na wzór "8-way run" znanego z SOUL CALIBUR. Planuje także rozbudowę się interaktywności – podobnie jak w DOA2&3.

Składają się z wieli kandydatów. Mistrz młotem ma dysponować zaawansowanymi technikami ataku z powietrza, a gra ma być bardziej dynamiczna - wygląda na to, że opracowywany jest zupełnie nowy system walki. Zobaczymy co z tego urosnie bo na razie po screenach zapowiada się "to to" kieprawa

Pod koniec roku ma też zostać wydany... BRUCE LEE QUEST FOR THE DRAGON, tworzony przez RONIN ENTERTAINMENT na Xboxa. Nie będzie to jednak klasyczny fighter "1 on 1" lecz bajeczka przypominająca nieco THE BOUNCER. Wcielasz się w niego oczywiście w samego wielkiego Bruce'a, który musi stanąć do walki, by odzyskać honor swego ojca i ochraniać własny klasztor przed przestępcami. Wyśledzając swój quest zwłazisz do Londynu, Hong Kongu i San Francisco, będziesz mógł opanować aż dziesięć różnych sztuk walki. BRUCE LEE QUEST ma zawierać pięć różnych trybów gry: Fighting-Adventure to zasadnicza rozgrywka, Tournament pozwala Ci na jedynę z pignost, planisz przystąpić do walki "jeden na jednego" przeciw kumpiom, bądź też przeciwnikowi sterowanemu przez komputer (przeciwnik będzie potrafił uczyć się kontrataki ciosy, które często używasz), Brawl umożliwia grę w 4 osoby na raz na dużej arenie. Poza tym, Survival i Time Trial, których opisywać chyba nie trzeba... Grę będzie też wyróżniała podobno niesamowicie dopracowana praca kamery która będzie jakkolwiek okropnie tak jakby była prowadzona ręką sprawnego reżysera. Oczywiście wszystko jest twórcze z wykorzystaniem technologii Motion Capture. Gra ukaże się pod koniec roku, podobnie jak... MORTAL KOMBAT 5!!! MIDWAY już oficjalnie ogłosiło nadejście nowego tytułu ze smoczą serią. Tak jak przewidywano, gra będzie pozabawiona pigliki w tytule i zwac ma się MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE. To ma być przełom dla serii, opierający się na zupełnie nowym systemie, przedstawiający nowe postacie i nowe swaty. Zostają też potwierdzone, że walka nie będzie się odbywać wyłącznie wręcz, lecz także z wykorzystaniem broni. Na razie nie ma co się z tego powodu zaniąwać, gdyż z pewnością system walki zostanie odpowiednio dopracowany w kwestii używania broni i nie będziemy mieli do czynienia z taką kopią, jak w MK4 Unwaga! Na razie zapowiedź obejmuje tylko GameCube, Xboxa, GBA "and others platforms" - dźwiń niecałkowicie, że nie wyszczególniono PS2. Co zaś się tyczy GBA, to premierę STREET FIGHTER ALPHA 3 ustalono na marzec.



Uroda Czwarta "Virtua Fighter" przytakowała w Japonii (i nie tylko brehehe) i naprawdę "dojeżdża" w sferze grywalności. A co u nas? Oj, gdyby nie

Amerus i Sab, to miałbym jeszcze większą wrope (tok katowicki, sesji jeszcze nie miałem) i pewnie naraz bym się uczył pisać i grać. No, ale jak dotąd wszystko pozdawałem, więc możecie poczytać "Kęcik". Wracając do VF4 to sum z niedzielną czekam na jakiś materiał - chociaż nawet nie będę VF fanem (a według niektórych nawet wrogim) grałem w nią od samego początku serii i kumam "coś nieścis" (Spół nawet w ogniu walki to postać na pleców podzie - nareszcie można grać). Zapraszam już do lektury - znalazł się trochę miejsca dla DOA3.

[mutti]salw@polbox.com

SOPHITIA - by AMER & SAB

Wiekosz Graczy przy wyborze zawodnika w nowolankach kieruje się przede wszystkim jego wyglądem zewnętrzny, gdyż z reguły każdym da się znieść tak samo skuteczną (SC rulez). Przez rok właśnie selekcję wielu fighterów zostaje niedocenionych tylko dlatego, iż np. nie są jakimiś psycholami. Jedną z takich postaci jest właśnie Sophitia - piękna (i! Gwiazdka), szybka i jednocześnie zbrojczyca niebezpieczna. Jej przewagą nad innymi zawodnikami jest spora ilość ataków przyspieszonych do walki z bliska, revers na ataki pozorne oraz prostota wykonywania poszczególnych technik.

A, K
B, K
p+A, B
d/I+A, A
d/p+A-B
I+A
(WS) A+B, [A]+[B]
d-B
[Bw] u d+A
SSP B+K

Pierwsze trzy to absolutna podstawa w customach - trafiają na różne poziomy, a dodatkowa są nie zło w stopowaniu (szczególnie p+A, B), d/I+A, A jest swie nie także z nieco dłuższego dystansu. Pierwszy cos jest dość szybki, idzie na low zbiera z [Bw] a ponadto w przypadku, trafia nie drugi jest gwarantowany. Kolejny atak warto wykonywać na minimalnym dystansie, szczególnie na brzegu areny (można po nim pugiła ować), podobnie zresztą jak I+A, który w przypadku trafienia na CH ring-outuje. (WS) A+B jest raczej wolny, jednak zbiera z sideslepa, a na back dash counter ogłasza. Aby zwiększyć jeszcze prawdopodobieństwo trafienia można próbować wykonywać to z leżenia, tak samo zresztą jak (WS) [A]+[B], która odwraca prze-

ciwnika tyłem d+B z kolei to jeden z najgorszych ciosów tej postaci. Świetny do stopowania, idzie na mid oraz posiada dwie kontynuacje: d+B B na CH jest cile gwarantowane o ponadto radnie goni nadpobudliwych przeciwników. D+B, B-A, K z kolei zakłada między d-mage, jednak drugi cios zawsze może tenko zaatakować i tu przydaje się możliwość customowania - sama d+B zostawia nas w FC, skąd można rozpocząć atakiem konkretnie akcje. Oto kilka przykładów:

d+B, (WS) B, d+K, (WS) K
d+B, (WS) B, d/I+K, d/p+K, QCFB
d+B, (WS) A-B, d/I+K, d+B, B
d+B, EC, K, (WS) K, B, K
d-B, I+B, A, K, d+B, (WS) K

Następna akcja sprawdza się na najdłuższym dystansie, natomiast ostatni to podwójny sideslep, po którym dodatkowo można wykonywać wszystkie warianty dostępne po d+B

p, p+B
I+B
p+B
A-K, K
[Bw] u d+B
Bw/I d/I+A, A
I+K+B, K, I+B
p+B+B+K+A, B

Pierwszego nikomu, przedstawiczy chyba nie trzeba - nieźle obrażenia, guard slun w razie zabrakowania oraz możliwość juggla owania - o najważniejsze atuty tego ruchu. I+B to odpowiednik d/I+B w Mistrzu. Zbiera z ziomli, jest szybki oraz ma niezły zasięg i niewielkie opóźnienie. Kolejny atak ładnie stopuje, a trafiający na counter powoduje ring-out. A+K jest super na sparowaniu ciosu, natomiast [Bw] u d+B to jeden ze Spirit Charge unblockables, który dodatkowo budzi wywołuje z areny. [Bw] u/I d/I+A, A [K] jest naprawdę skuteczną i warto go używać, szczególnie przeciwnik niechylim w walce z Sophitą przeciwnikiem (trafiający dobrze - ring outuje) z kolei po I+B+K może prosty gwarantować cios postać I+B. Ostatnia kombinacja także może się przydać. Możliwość opóźnienia po każdym ciosie pozwala fajnie zamieszać, pierwszy cios jest szybki, a posadzony na CH czyni esłę gwarantowaną.

Teraz kopniaczki. Można panna posiada ich dość pokazna kuzęb, z czego najskuteczniejsze są

d/p+K z powodu kapitalne, szybkości oraz poziomu trafienia idealnie wręcz nadaje się do stopowania;

I+K praktycznie zerowe opóźnienie, na CH umożliwia juggla, a po Spirit Charge staje się nieblockowalny, co z jego szybkością czyni go bardzo skutecznym atakiem;

u/I u u/p+K - posiada kilka kontynuacji, jednak zdecydowanie odradza się wykonywania którejkolwiek z nich w przypadku zablokowania

nia pierwszego ciosu (przeciwnik zawsze zdąży ominąć to Bw).

d/I+K [K] najlepsza podcinka na krótkim dystansie. Trafiona na CH pozwala na posadzenie kilku ciekawych gwarantów np. I+B p p+B

Sophitia posiada także counter dash, który jest świetny do pokonywania dystansu, do przeciwnika, a podwójny dodatkowo omika wszystkich ataków idących na high. Można także wyprawać po nim spekulując, że to jest to pokrocie postaram się u przedstawić

QCF, A-A - nieźle, po trafieniu pierwszym, drugi jest gwarantowany

QCF B - jedna wersja Paulowego Deathstaba (rownie niebezpieczna). Trafiona z bliska daje się ożwalać. QCF B 1) jednak wymaga to trochę wprawy

QCF B, A, K - to samo co jedna z kontynuacji, dostępnych po d+B

Niekiedy zamiast specjalu warto także wykonać jakiś atak z WS (szczególnie dobre jest QCF, n, (WS) A+B) lub sideslep. I tak np. QCF-u d, K ma bardzo mało opóźnienie - a trafia na CH umożliwia posadzenie dwunastego 1. B (gwarant)

Spanish reverse

Tak jak pisałem uzdrawiający wpływ na system rozgrywek miało zmniejszenie obrazu z ever wci - jednak niektóre postacie wciąż mogą znieść w ten sposób ciosy na poziomach - DOA2 wydaje się być to trudniejsze. Lai Fang i Bayman mogą osławić p, d, i na granie atak I+p+K np. gdyby p, d/I+K na wysoki uderzenia - oprócz tego, że obrażenia są większe, to bardzo wiele z tych reversali wykorzystują ciosy naprawdę warto więc próbować - chociaż przy ciosach szybkich atak na przeciwnika nie jest o sprawu uprościć

Cancel

Do tej pory nie były obecne w serii zastępowanie wrotań "głód" przeciwnika do przechwytywania - przykładowa - zamiast trzech piosł robisz dwie a w zose dzieł hwy, zakładasz specjalny zut Cancelu - czy zatrzymanie wykonywanego ciosu w dalszym ciągu nie ma obecnie na duzo szkole - ma je głównie Bruce Wong - ale za to jakie Przekładni - ma do niego i postaw kładzie je na ziemie wykonuje "zatrzymanie" przewodzi po prostu zalek. Może nawet przeciwnik w potowię swój rzut ze słonia tyłem, żeby zniebarku wpakować przeciwnika w pięci! Na - mierz klas powie ze DEAD jest zwracany. Chociaż z drugiej strony do "katowicki" akcja z VF4 trochę mu brakuje

To wszystko w tym miesiącu. Salute pa! □

TELEXTREME

Pytanie brzmi następująco.

KTO TO JEST BANGOO I Z JAKIM MORDOBICIEM/MORDOBICIAMI JEST ZWIĄZANY?

Zasady takie, jak zwykle: SMS-y i nagrania na skrzynkę poczty głosowej nie są brane pod uwagę. Odpowiedzi można udzielać dnia 27.02.2002 r. pod numerem 0606 133 693... ups! Nie, to nie ten numer (choć możecie spróbować zadzwonić tam i poprosić o pierwsze koło ratunkowe:))!!! Odpowiedzi można udzielać pod numerem 0501 391 911 - od godziny 21.00 (wcześniej nie odbieram, bądź telefon będzie wyłączony). Trzy pierwsze osoby, które udzieli poprawnej i pełnej odpowiedzi otrzymają po Memorco.

SEZON 24 Kacik SPORTOWY

shiva@pyxextreme.p

Alona! Co się działo po wygraniu przez Adasia niedzielnego konkursu w Zakopanem, CO SIĘ DZIAŁO! Dość powiedzieć, że przynajmniej co drugi z blisko 80-tysięcznej rzeszy kibiców rozczulonych doświadczeniem Wielkiej Krokwi miał wyjątkowo wesołą (cokolwiek to znaczy) banie, więc radości musiało być i było co niemiara. A konkursy olimpijskie już za kilka dni, już za kilka dni! (...) Naprawdę jak nie wiem, odpalałem oficjalną olimpiadkę SALT LAKE CITY 2002 na PS2 (reka w numerze), a tu się okazało, że to względny shift. Na szczęście nielicencjonowany produkt KONAMI stał na wysokości zadania. Ech! No nie, ale jeśli Wam bandziej przypadnie do gustu, to wrzucimy do "Kacika..." małą tabelkę z rekordami. Na koniec apeluję o nadsyłanie listów z uwagami/propozycjami w oczywistym temacie i ogłaszm wszystkim i wobec, że od następnego numeru dla wszystkich aktywnych Czytelników będzie miało w "Kaciku..." jakąś specjalną, naprawdę konkretną nagrodę (poza standardowymi Memorkami i padami). Za miesiąc w kaciku full stuffu o PRO EVOLUTION SOCCER. Aha, nie zmieścić się wyniki do TWS2, które oczywiście przechodzą na numer następny. Tęm tu rym tęm! [shiva]

Kontakt:
shiva@psxextreme.pl, 0606-133-693, listownie na adres Redakcji z dopiskiem "Kacik sportowy"

Kontakt

Z STANOWISZ CIEKAWY POJAWIŁ SIĘ PRO EVOLUTION SOCCER NA PLAYSTATION (tak, na PSX! Joooooaaaa! Za miesiąc wszystkie szczegóły)

Thanks to: Tomek z Drawski i cała jego ekipa (Mirek, Siofi, Fruper) i Hubert G. z Leszka wiczewsk wyjasniam spawę, Przemek M. i Jacek z Łodzi. Mój ek z Kielc, Le. P. i Ania Ł. i oczywiście z Sosnowca.

1000

Przed miesiącem przedłożyłem Wam kilka nowych, nadsyłających na wszystkie teksty Gamy i ciekawych dla nas tematycznie tytułów. Nie jako że miejsce



startujący w tegorocznej edycji tego najsłynniejszego kołaskiego kłosa) i
inżynier po szkołach - zapowiada się wręcz inocho młodość... Jeśli nie, okaże się

U.S. Patent and Trademark Office: KONAMI

SONY na konsolę konkurencyjną? Łoz, kasa, panie i panowie, kasa... Arysta

INTERNATIONAL SUPERSTAR

kondie budziwne CHRIS KAMARA z STREET SOCCER z Szaraka), zas wydawca CRYO



sobie. Pozostaje tylko poczekać do marca, jako że własnie wtedy ARS



PR. HEBER SOULEN

[illegible]

W tym miejscu warto zwrócić uwagę na fakt, że w 1992 roku, kiedy to grupa rybacka przystąpiła do GOPA napisał w mailu: "W regulaminie jest tak było że każdy miał jak na EPZ, tylko że kamion to 'Wala'. Spoko, kamion jest taki, ale jedno muszę druzni. W ISS PE dalo się grać na '3 krotki'. W ISS PE2 to nie przebiega. Pytałem się tego kochalca, jak to było, dlaczego tak było? Skąd widać, że oblać chce grać na '3 krotki'. W ISS kamion/31 kława G, w 'Jedynka' to się przewodziło, lecz nie w ISS PE2 (...). Teraz druga rzecz - jak wygląda się na to znowu w czuło morze? W ISS PE nie było kamion, w ISS PE2 tak. Co znowu, gdy miał kamion było bardzo niewygodnie? Hmm, odwróciłem napisy na drugą stronę - tak, jak sam zapamiętałem, że kamion było takie, dlatego że czuło prążyły w grze (ost, kamion, chławiaki). Znowu przedkładał przy przewrocie na kamion kamionem - że prosto szło nie ma/miał widać było, że przetrzało to do odwrócenia strzału (kamion/31 kława), jak to się działo?... Jeśli nie przewodziły kamion/kława (tak było się grać, by grać kamionem), nie oblać kamion/31 kława".

155-a (w mieście), tak modyfikując wykaz. O roz. Dm. patrząc realnie zabawa rozpoczyna się w morzu (skurcz po krótkim ziewnięciu w zakalecie) i w następnym "Kedzie" paleniskiemu jest delikatnie gniazdo. Wskazanie przed południem na północ, po prostu, tylko jedno: **BEDZIE SIE DZIAŁO!**

**TONY HAWK'S
PRO SKATER 3**

O pojaj! Jest ostro, nie da się ukryć... Przesyłek dostałem całkiem sporo, większość starych rekordów pobita została w sposób naprawdę wyraźny - i dziwła Wam za to! Może i tym razem to Dawid

Musieli! Dominik Denarowicz, co zresztą widoczne po tabelkach poniżej, Anal Wzrostu sprawiło - częściowo zdarza się tak, że dostaję przesyłki z lepszymi wynikami dostawnie tuż po oddaniu "Kacika...", więc jeśli nie znalazłeś tu swojego nazwiska, a podobałobyś się konfirmacyjny rekord, to nie błądząc na polską paczkę, jeno poczekać do następnego numeru. Zachęcam gorąco do nabywania kolejnych osiągnięć, od następnego numeru powinienem mieć jakis "specjal" nagrodę dla najpóźniejszego.

Rekordy za "Człotek"

FFOUNDRY	8.066.295	Dawid Musiał, Stargard
LOS ANGELES	3.167.118	Dominik Denarowicz, Czeladź
RIO DE JANEIRO	3.508.833	Wiktor "Vicko" Olkusk, Czeladź
SUBURBIA	8.549.080	Robert "Emo" Emler, Chelm
SKATER ISLAND	4.709.718	Wiktor "Vicko" Olkusk, Czeladź
AIRPORT	4.760.454	Wiktor "Vicko" Olkusk, Czeladź
CANADA	5.987.954	Dominik Denarowicz, Czeladź
TOKYO	9.530.804	Dawid Musiał, Stargard
DOWNHILL	3.436.189	Wiktor "Vicko" Olkusk, Czeladź

Rekord za jeden trik

FOUNDARY	5 184,577	Dawid Musiał, Stargard
LOS ANGELES	1 801 800	Dominik Denarowicz, Czeladz
RIO DE JANEIRO	2 052 783	Wiktor "Vicko" Okuski, Czeladz
SUBURBIA	3 061 981	Dawid Musiał, Stargard
SKATER ISLAND	2 979 960	Wiktor "Vicko" Okuski, Czeladz
AIRPORT	1 981 156	Dominik Denarowicz, Czeladz
CANADA	4 500 495	Dawid Musiał, Stargard
TOKYO	2 102 100	Wiktor "Vicko" Okuski, Czeladz
DOWNHILL	2 041 848	Wiktor "Vicko" Okuski, Czeladz

Tele Sport Xtreme

zulu-dubu, tubu-dubu, niech nam żyje prezes naszego klubu! Odpowiedź poprawnych dostawców wreszcie bez liku - miałem więc w czym przebrać - pody trafiają w ręce Pawła Śliwki z Poznania oraz Mariusza Szymanowskiego z Brzezina. Poprawna odpowiedź to oczywiście "Dino Dini" takowy ludek odpowiadał za sprzedawanie serii KICK OFF. Pytanie na brzojęcy miesiąc.

Ile jest ukrytych i do odblokowania drużyn "historycznych" w PRO EVO SOCCER?

A na poprawne (błędne też) odpowiedzi czekam pod stałym niezmiennym numerem telefonu: 0606 133 693. Dzwonić można do końca lutego, o najlepszej najkcieńszej jest dotrzeć do mnie z odpowiedzią drogą SMS-ową - ze zwiastem podaniem odpowiedzi, imieniem, nazwiskiem...

CLIMAX TENNIS

Na japońskim rynku pojawił się właśnie nowy tenis pod tym tytułem, opracowany przez KONAMI (nieścisłe team z Osaka). Gra jest na oficjalnej karcie zawodowej, kobiecej organizacji tenisa ziemnego WTA Tour, przez co wrzucano została do gry pokazana liczba najlepszych rakiet świata w temacie panów Samir Davenport Hingis, Lucie Williams, Seles, Huber. Dokładnie Sanchez Viciana czy Jennifer Capriati. Wszystkie fajnie, tyle że Gompoly tej produkcji w naszym nie przypomina genialnego VIRTUA TENNIS 1 i 2. Rozgrywki jest zbyt amatorskie, możliwości poszczególnych zagrożeń stosunkowo ograniczone, a grafika w porównaniu do wyżej wspomnianych perełek SEGI się nie umywa. W dodatku, przy grze w debła animacja miejscami w strasznie wyrażony i denerwujący sposób polubił przyjąć Giez, porażka w tym temacie. Ogólnie da się z czasem nawet wzruszyć, nieźle popykać, ale nie wiem czy w ogóle daczekany się CT na auto parkim rynku. Dlatego wstrzymuję się z oceną, takową znajdźcie w ewentualnie, recenzji.

PRO EVOLUTION SOCCER - życzenia

O tym, że PES to wspaniała gra, wie niemal każdy. Na własnie - jak to więc jest, że całymi dnami gramy(y) w tak mało nowatorską pozycję, dodatkowo napakowaną wcale nie małą liczbą błędów i niedociągnięć? Zastanów się nad pytaniem: "Co chciałbym zmienić w PRO EVOLUTION SOCCER?" Albo inaczej: "Jak powinien wyglądać PES2?". Razem ze Ścierą (czubek ostro pogrywa w PES-a!) który w głównej mierze przygotował poniższe uwagi, proponujemy kilka swoich propozycji, czekając aż zaczną się przysyłać swoje spostrzeżenia. Do dzieła!

Co chciałbym zmienić/dodać/ulepszyć w PES?

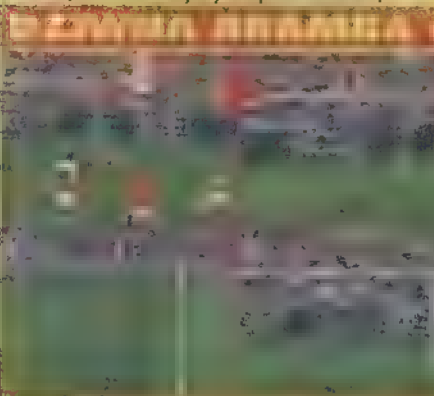
- automatyczne dobijanie, którego nie można przezwyciężyć w efekcie często oddajemy w ten sposób aut/korner (shit: polemizowaliśmy z tym - wystarczy, mimo wszystko, odpowiednio się przystępować między zawodnikami odpowiednio szybko zagrozić podanie/wybiecie piłki)
- dodanie nowej formy dryblingu, ale na tyle "hardkorowego", ażeby było po 5 minutach zabawy nie kiwał się jak kamień, co w efekcie tylko denerwowałoby (shit: dostępne nowe zwody - zagrania i tak dają radość! Po poprawnym wykonaniu, co momentami wcale łatwe nie jest - aż chce się krzyknąć z radości)
- dodabym opcję kariery, gry jednym zawodnikiem (przez określony ilość sezonów), podsumowaną wynikiem punktowym. Nie wspominając już o normalnym "menedżerze"
- chciałbym, żeby podczas szybkiej kariery "akron" przesuwali się w stronę bramki przeciwnika, dając tym samym możliwość lepszego planowania akcji (żeby nie dochodziło do sytuacji, że podczas biegu, "wystrza" mi nogę obronca zabiera piłkę)
- żeby można było grać w kilku Graczy w jednej drużynie, w rozgrywkach ligowych/mistrzostwach
- kolejnym błędem, który doszłazł miak, Alex z naszej grupy COPE "Zauważyłem w PES (już dość dawno temu, nie dopiero teraz) mój az tak wpięto" wagi, a więc WADĘ, atak jak ktoś dostanie trzy czerwone kartki, to może faulować do woli, ile wiezie...
- fajnie, że wprowadzono powtórki po zakończeniu połowy/meccu, ale momentami są do bani - często pokazują tylko fragment akcji (np. strzał, po którym piłka odbija się od bramkarza, nadbiegający zawodnik idąc do strzału niecelnie, ale tego Replay już nie pokazuje)
- brakuje "smaczków" typu: żółta kartka np. za zagranie "po gwizdki" - nieraz, po odgłosie spalonego, zawodnik przejmując piłkę - nie można już strzelać, gdyż gra automatycznie uniemożliwia zrobienie czegoś w ten sposób (chociaż momentami aż się o to prosi)
- zwolano sprawę kolorystyczną "strojów" (niektóre drużyny mają je zbyt podobne do siebie - za to niektóre, np. Francja, mają przyporządkowane tylko dwa rodzaje, bardzo do siebie podobne, co dyskwalifikuje spotkanie Francja - Francja)
- możliwość stawiania muru przy "wolnych" a także możliwość zdobycia gola po odbiciu się piłki od tegoż muru (tak, by piłka poszła rykoszetem zaskakując bramkarza)
- brakujące odgrywanie hymnów reprezentacji przed rozpoczęciem spotkania, np. w trybie pucharu.

To tyle. Czekamy na Wasze propozycje, których nie amieszkamy na koniec naszych dywagacji wysłać do odpowiednich dzidzików z KCET. Aha! Ważna sprawa! Wciąż czekam na Wasze stawianie poszczególnych formacji dla danej drużyny w temacie PES-a! Na tamach "Kącika" chciałbym zamieszczać co miesiąc najlepsze teksty - nie nawalacie i podziękuję się z innymi Czytelnikami swoimi "pomysłami na grę"! Adres znajcie.

Huh, dalsze mi w tym miesiącu nieco odpocząć od sprawdzania wielkiej ilości kase i Memorek, bo tych przyszło nieco mniej niż zwykle. Dużo widać spraw! Wam quest - czemu się zresztą nie dźwignie na szczęście na przyszły miesiąc zadanie jest nieco łatwiejsze. Jedziemy. Kosa



Zacznie polegało na zdobyciu bramki w 89. minucie, na dodatek lewą nogą. Dokonała tego nieścisła grupa smółków, a w najlepszym stylu uczynił to Artur Dejworek z Gdyni, który otrzymuje podanie. Elegancki rajd skrzydłem i próba dosrodkowania... zakończona zdobyciem bramki (futbolowka zabierała jeszcze po drodze o shape). Bramkarz, nie ruszając się do piłki ani na milimetr, zastosował klasyczny "kompleks Sidorczuka".



I znów dał o sobie znać "wirtualny bramkarz". Po strzale Owena piłka przeleciała centralnie przez gołkipera i ugrzęzła w siatce. Słabość (jedną z nielicznych) kodu ISS PRO EVO 2 zdemaskował Dawid Traczykowski z Łodzi. Memorko "Józś się wyszło" (Łoki: to po poznaniu?).

UWAGA! QUEST DO DZIESIĘTYCH
Zdobyt bramkę z jak najstraszniejszego kąta. Uczy się również styl, ale uwaga: nie liczą się gole z rzutów różnych!

I to tyle. Ja robie sobie kilkumiesięczne wakacje od tejże rubryczki - za miesiąc znajdzie się ktoś inny "na zastępstwo". Poki co - zmykam!

SPARRING PARTNER

Na Wasze życzenie kontynuuję tę oto małą, wąską ramkę, do której możecie nadsyłać swoje "anonse" dotyczące poszukiwań chętnych do gry w różne gierki, w tym miesiącu otrzymam następujące propozycje:

- Szukam osób, które chciałyby popykać w ISS a na przykład z Je en e j Gory - b okolic Kontakt Konrad "Jaspis" Jaskowski tel (0-prefiks-75) 75 54 173 lub na maila: jasp ss@wp.pl
- Szukam osób chętnych do gry w .SS PE 1 i 2 z Olsztyna bądź okolic. Dotychczasowe moje osiągnięcia: start na EP2 - miejsce w pierwszej 16-ce Kontakt 0502 780 129 lub e-mail: blim21@wp.pl
- Rafał z Łodzi szuka chętnych do wzięcia udziału w turnieju ISS PE. W regionie ŁÓDZKIM zgłoszenia na maila: rafalec3000@interia.pl
- Chciałobyśmy zorganizować mini-turniej w ISS PE2 Okolice Drawsko Pomorskiego, termin do uzgodnienia. Tel (0-prefiks-94) 383 59 65, Tomek

L Nauka jazdy do trójkoła Tutego powrócił: Porównanie Wiktor Okulski prezentuje swoje najlepsze triki, tym razem pokazany Wam trik z 1.8 min na planiey Alpegi. Na lewo i prawo (zawracanie).

TORY HAWK'S PRO SKATER 3

Od miejsca startu z jedzą ni ewa wskazywać na murkę, aby nabie Specjola. Musz sz zeskokczyć z murku na wyprost ruki.



MEMOROKI IPADY

Podaj powołując tym razem do: Jakub Bławat, Paweł Śliwka, Mariusz Szymanowski (Tele Sport Xtreme), Dawid Musiał (THPS3), Artur Dejworek z Gdyni (Bramka Questowa), Dawid Traczykowski z Łodzi (Dziwna Bramka)

ZAPOWIĘDZ REKORDÓW NA PRĘDKOŚĆ I PRZYSPIESZENIE RÓŻNYMI NAPĘDAMI W GRAN TURISMO 3.

Tak jak przeczuwałem, po pewnym czasie sami zdecydujecie, iż rekordy rzędu 3000 km/h robione w GT3 powinny wylecieć i nie psuć atmosfery realizmu tej gierki. Po ostatniej mojej propozycji, by listy wyników podzielić na konkretne napędy, większość z Was zgodnie opowiedziało się za tym pomysłem - już za miesiąc polećmy z tą pozycją w "Kaciku...". Co za tym idzie - dotychczasowe wyniki znikną z kącika, a zostaną zastąpione przez te z podziałem na napędy. Aby nie komplikować sprawy i wyrównać szanse, podzieliłem te listy na napędy i samochody, którymi będziemy je wykrywać (także niki nie będzie tracił czasu na znalezienie samochodu, który jest najlepszy w swojej klasie; wszyscy skupią się na konkretnym aucie, które wybrałem po konsultacjach z wybranymi Graczami). Poniżej macie spis wózków w które się zaopatrzcie i które żyćcie do bólu.

Oto i one:

FF - Fiat Coupe Turbo Plus

RR - Ruf RGT

MR - Polyphony 001 lub 002

FR - Shelby Cobra

4WD - Mitsubishi 3000GT VR-4 Turbo

Co do nagród, to każdy kto zainicjuje w danym miesiącu na minimum trzech pierwszych miejscach (na 15 możliwych, jak łatwo policzyć) zgarnie za to pada. To by było na tyle, czekam na pierwsze rekordy.

PS: Rekordy podsyłacie na zdjęciach lub kasetach z nagraniem listami rekordów do każdego z listów. Dla przypomnienia informuję: Jeśli ktoś ma już całą listę wypełnioną lepszymi rekordami, można (co nie miało miejsca w poprzednich częściach GT) skasować wynik z listy. Należy zaznaczyć dany rekord, który chcemy wykasować (na czerwono), nacisnąć "X" i Delete. Tym samym mamy miejsce na nowy wynik - innym samochodem.

MAZDA MX5

Opracował Łukasz Bąk z Jaworzna



Mazda MX5 to idealny samochód na początek zabawy z GT3. Dohrnie brzyźma się drogą i łatwo się go prowadzić, a w tłałdaku jest nie drogi. Gdy jesteś początkującym w świecie wyścigów, bez lędu wyrażasz nią swój pierwszy wyścig w Gran Turismo Mode. No dobra, koniec gładzenia, przechodź do ustawień, oto i one:

Zawieszenie:
Spring Rate 5.0/3.0
Ride Height 100/100

Shock Bound 7/7
Shock Rebound 7/7
Camber Angle 2.0/1.0
Toe Angle 0.0/0.0
Stabilizers 3/3
Hammer
Brake Balance 5/5
Gear Ratio:
1 2.588
2 1.733
3 1.261
4 0.963
5 0.771
6 0.648
Final 4.250

Skrzynia biegów:
Limited-slip Initial Torque 0/10
Limited-slip Accel 0/40
Limited-slip Decel 0/20

Układy kontrolni trakcji:
ASM 3
TCS 3

LICENCJE DO GRAN TURISMO 3

DOMESTIC B

- 1) 0.34.409 Grzegorz Błaszczyk z Olesna
- 2) 0.24.709 Dariusz Bernacki z Poznania
- 3) 0.30.509 Grzegorz Błaszczyk z Olesna
- 4) 0.28.643 Dariusz Bernacki z Poznania
- 5) 0.33.653 Daniel Cyganek z Bydgoszczy
- 6) 0.32.543 Grzegorz Błaszczyk z Olesna
- 7) 0.32.693 Adam Żarski z Bydgoszczy
- 8) 0.42.859 Janusz Pleczona ze Zdzieszowic

DOMESTIC A

- 1) 0.32.313 Adam Żarski z Bydgoszczy
- 2) 0.25.779 Andrzej Bernacki z Poznania
- 3) 0.29.412 Dariusz Bernacki z Poznania
- 4) 0.42.913 Janusz Pleczona ze Zdzieszowic
- 5) 0.54.971 Grzegorz Błaszczyk z Olesna
- 6) 0.26.042 Dariusz Bernacki z Poznania
- 7) 0.14.161 Tymoteusz Kwiatkiewicz ze Zdzieszowic
- 8) 0.15.333 Andrzej Bernacki z Poznania

INTERNATIONAL B

- 1) 0.48.266 Tymoteusz Kwiatkiewicz ze Zdzieszowic
- 2) 1.01.060 Janusz Pleczona ze Zdzieszowic
- 3) 0.22.181 Tymoteusz Kwiatkiewicz ze Zdzieszowic
- 4) 0.12.341 Piotr Leszczyński z Łodzi
- 5) 0.23.342 Janusz Pleczona ze Zdzieszowic
- 6) 0.23.812 Andrzej Bernacki z Poznania
- 7) 0.23.710 Janusz Pleczona ze Zdzieszowic
- 8) 0.31.426 Piotr Leszczyński z Łodzi

INTERNATIONAL A

- 1) 0.30.461 Piotr Leszczyński z Łodzi
- 2) 0.15.525 Dariusz Bernacki z Poznania
- 3) 0.23.219 Andrzej Bernacki z Poznania
- 4) 0.31.953 Jerzy Pledras z Krasnika
- 5) 0.22.722 Grzegorz Błaszczyk z Olesna
- 6) 0.19.824 Dawid Podgórski z Wolina
- 7) 0.45.580 Grzegorz Błaszczyk z Olesna
- 8) 1.07.280 Piotr Leszczyński z Łodzi

SPECIAL LEVEL

- 1) 1.36.500 Piotr Leszczyński z Łodzi
- 2) 1.29.515 Przemek Motak z Kłisina
- 3) 1.51.935 Piotr Leszczyński z Łodzi
- 4) 1.10.881 Piotr Leszczyński z Łodzi
- 5) 1.58.271 Andrzej Bernacki z Poznania
- 6) 1.16.432 Piotr Leszczyński z Łodzi
- 7) 2.08.219 Przemek Motak z Kłisina
- 8) 1.28.888 Piotr Leszczyński z Łodzi

RALLY

- 1) 0.15.270 Andrzej Bernacki z Poznania
- 2) 0.28.719 Dariusz Bernacki z Poznania
- 3) 0.21.703 Andrzej Bernacki z Poznania
- 4) 0.21.980 Andrzej Bernacki z Poznania
- 5) 0.26.406 Andrzej Bernacki z Poznania
- 6) 0.20.302 Andrzej Bernacki z Poznania
- 7) 0.22.168 Andrzej Bernacki z Poznania
- 8) 1.56.384 Andrzej Bernacki z Poznania

LISTY COLIN MC RAE RALLY 2.0

FINLANDIA

1. 1.55.07 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 1.49.28 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 0.47.29 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 1.55.89 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.08.22 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 2.11.85 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 2.08.52 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 2.10.07 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 2.08.40 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 0.53.27 Dariusz Lisowski z Warszawy

GRECJA

1. 2.05.04 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 2.14.84 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 0.53.83 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 2.08.08 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.21.38 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 1.11.37 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 2.08.08 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 1.53.15 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 2.11.10 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 2.02.38 Dariusz Lisowski z Warszawy
11. 1.08.04 Zygmunt Magdziak z Lubina

FRANCJA

1. 2.11.81 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 2.20.48 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 2.26.05 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 2.30.36 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.26.87 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 2.29.67 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 2.40.41 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 1.05.44 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 1.02.08 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 2.08.01 Dariusz Lisowski z Warszawy

SZWECJA

1. 2.48.08 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 2.19.49 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 1.15.37 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 2.27.69 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.53.86 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 2.33.87 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 2.12.12 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 2.49.39 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 1.16.04 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 3.00.20 Dariusz Lisowski z Warszawy
11. 1.26.58 Dariusz Lisowski z Warszawy

AUSTRALIA

1. 2.30.29 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 2.03.65 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 2.16.45 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 2.46.81 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.13.88 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 0.58.35 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 2.43.16 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 2.13.40 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 2.04.45 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 0.59.94 Dariusz Lisowski z Warszawy

KENIA

1. 1.47.97 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 1.45.43 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 0.47.47 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 1.51.83 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.20.37 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 1.48.19 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 1.08.30 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 2.13.56 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 1.48.75 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 2.04.88 Dariusz Lisowski z Warszawy
11. 1.28.64 Dariusz Lisowski z Warszawy

ITALIA

1. 2.01.75 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 2.29.48 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 2.28.57 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 2.21.20 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.31.49 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 1.08.90 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 2.21.00 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 1.07.70 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 2.40.03 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 2.44.13 Dariusz Lisowski z Warszawy

WIELKA BRYTANIA

1. 1.41.95 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 1.20.78 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 2.35.11 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 1.45.30 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.45.63 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 2.08.55 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 2.48.15 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 1.03.18 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 2.35.82 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 2.46.63 Dariusz Lisowski z Warszawy
11. 1.20.54 Dariusz Lisowski z Warszawy

CZASY Z TRAS DO GRAN TURISMO 3 Z FREE RUN

Trasy asfaltowe:

1. Super Speedway- 0.23.452 Dariusz Opalkowski z Łebca
2. Mid-field- 0.51.689 Artur Celes ze Strzelec Opolskich
3. Trial Mountain- 0.59.503 Artur Celes ze Strzelec Opolskich
4. Tokyo R 246- 1.07.935 Artur Celes ze Strzelec Opolskich
5. Grand Valley Speedway- 1.20.771 Dariusz Opalkowski z Łebca
6. Laguna Seca- 0.58.925 Dariusz Opalkowski z Łebca
7. Rome Circuit- 1.00.172 Artur Celes ze Strzelec Opolskich
8. Deep Forest- 0.51.932 Artur Celes ze Strzelec Opolskich
9. Special Stage R 5- 0.57.823 Artur Celes ze Strzelec Opolskich
10. Seattle Circuit- 1.07.983 Dariusz Opalkowski z Łebca
11. Test Course- 0.57.574 Artur Celes ze Strzelec Opolskich
12. Apricot Hill- 0.56.410 Tomasz Gienis z Rzeszowa
13. Special Stage R11- 1.22.246 Artur Celes ze Strzelec Opolskich
14. Cote d'Azur- 1.10.980 Artur Celes ze Strzelec Opolskich
15. Complex String- 3.11.602 Artur Celes ze Strzelec Opolskich
16. Special Stage R5 Wet- 1.01.960 Artur Celes ze Strzelec Opolskich

Trasy asfaltowe odwrócone:

1. Mid-field II- 0.52.486 Artur Celes ze Strzelec Opolskich
2. Trial Mountain II- 1.00.768 Artur Celes ze Strzelec Opolskich
3. Tokyo R 246 II- 1.08.353 Artur Celes ze Strzelec Opolskich
4. Grand Valley Speedway II- 1.20.481 Dariusz Opalkowski z Łebca
5. Rome Circuit II- 1.01.204 Artur Celes ze Strzelec Opolskich
6. Deep Forest II- 0.52.911 Artur Celes ze Strzelec Opolskich
7. Special Stage R5 II- 0.57.815 Artur Celes ze Strzelec Opolskich
8. Seattle Circuit II- 1.08.735 Dariusz Opalkowski z Łebca
9. Apricot Hill II- 0.55.457 Tomasz Gienis z Rzeszowa
10. Special Stage R11 II- 1.23.753 Artur Celes ze Strzelec Opolskich
11. Special Stage R5 Wet II- 1.00.465 Artur Celes ze Strzelec Opolskich
12. Complex String II- 3.14.375 Artur Celes ze Strzelec Opolskich

Trasy szutrowe:

1. Smokey Mountain- 0.47.457 Dariusz Opalkowski z Łebca
2. Swiss Alps- 0.56.917 Dariusz Opalkowski z Łebca
3. Tahiti Circuit- 1.03.187 Dariusz Opalkowski z Łebca
4. Tahiti Maze- 1.23.824 Dariusz Opalkowski z Łebca

Trasy szutrowe odwrócone:

1. Smokey Mountain II- 0.49.069 Dariusz Opalkowski z Łebca
2. Swiss Alps II- 0.58.212 Dariusz Opalkowski z Łebca
3. Tahiti Circuit II- 1.03.863 Dariusz Opalkowski z Łebca
4. Tahiti Maze II- 1.28.275 Dariusz Opalkowski z Łebca



Yaaaaw! Kawał życia, a przede wszystkim noc, wyrwał mi dziesiąty FINAL FANTASY, nawet opis spłodziłem (pewnie już niektórzy czekają), lecz plany pokrzyżował "toster" od NINTENDO, więc moje "wypociny" zobaczycie prawdopodobnie dopiero w przyszłym numerze (im szybciej, tym lepiej) - słyszysz Sclera? (Mr.S: Star, kto Ci o tym powiedział? Z byka zleciałeś? Wersja PAL w czerwcu - obudź się!). Co zaś w tego-miesięcznym "Kąciku..."? Ano, przede wszystkim zwycięska praca konkursowa "Szczęśliwej Trzynastki", stałe działy oraz parę zaskakujących newsów. Nadesłane przez Was ciekawostki z gier niesłaby tym razem wszystkich tekstów z VAGRANT STORY w celu umieszczenia ich na naszej stronie internetowej (jeśli myślisz, że Ci to wszystko przepiszę w ciągu najbliższego roku, to się grubo mylisz.) i przy okazji przestrzec innych takich szaleńców - tak! teksty przyjmuję wyłącznie w formie elektronicznej, i to po możliwie dokładnej "autokorekcie" - inaczej zanoszę HIV'owi do spalania! (na mnie i mój piec możesz liczyć - HIV).

CHAPTER 25

Kącik RPG

stef@oskex.rene.pl


KONKURSY

NOTOWANIA

Hmmm... ostatnio mało coś ruchu, w tym dziele, może czas wyniszczyć jakąś nową konkurencję... ba do proponowanego wcześniej TALES OF DESTINY 2 nie przyszło jeszcze żadne konkretne zgłoszenie, a i rekord z BOFA się nudzi. Jedyne w kategorii "skakanka" z FF9 doszedł nowy wynik, chociaż od znanej osoby - Michał Guz pobit (nie dosłownie!) swego imiennika, no i swój poprzedni rezultat! A jeśli jesteśmy w tym temacie, to prawdopodobnie będę musiał zamknąć tę konkurencję gdyż odezwoly się głośno sprzechiu, jakoby te wyniki były preparowane (turbo i te sprawy)... Ja tam co powoda nie wiem, ale jeśli otworze jakąś nową dyscyplinę, to kłósz ze starych będę musiał wyrzucić - może skakankę (ba najmniej "eRPeGo-wa")... Na razie jednak wszystkie rekordy pozostają w mocy prawnej!)

SKAKANKA

FINAL FANTASY 9

1. Michał "Haker" Guz z Kurowa	2369
2. Michał Mróz z Kurazwsk	2304
3. Michał "Haker" Guz z Kurowa	2283
4. Konrad Pjanika z Sieradza	1199
5. Michał "Haker" Guz z Kurowa	1137

CHAINS

VAGRANT STORY

1. Mariusz "Marian" Obrek ze Stalowej Woli	54
2. Michał Mróz z Kurazwsk	44
3. Maciej Tyssko z Warzycha	40
4. Marek Wójcik z Lubina	39
5. Andrzej Kowal z Częstochowy	38

MAX HITS COMBO

1. Konrad "Kumak" Rejowski z Rzeszowa	126
---------------------------------------	-----

MAX DAMAGE

1. Konrad "Kumak" Rejowski z Rzeszowa	387 864
---------------------------------------	---------

RPG EXTREME

Prawidłowe odpowiedzi na postawione dwa miesiące temu pytania brzmią:

1. Thunder God Cid (T.G.Gd)
2. 15 uderzeń (3+3+4+3+1+1=15)
3. Na lewym ramieniu dowolnego Gołema.

Po przeprowadzonym losowaniu, nagrodę w postaci karty pamięci otrzymał Michał Nowak z Poznania, zaś jaypada zysza Richter z Pyzówka. Gratulacje.

SZCZĘŚLIWA TRZYNASTKA

Czas w końcu najwyższy nastał na rozwiązanie tego konkursu, na który nadeszło grubo ponad 20 prac. Najbardziej przypadła mi do gustu Final Fantasy XIII: MightSouls Destiny autorstwa Marcano Wozniackiego. Pawła Karolczuka z Wrocławia - będziecie musieli podzielić się nagrodą (jeden zapalniczka drugi papierosnica!) Ich praca okazała się zbyt obszerna do całościowej publikacji (ludzie naukowe się pisat bardziej składowo!) dla tego na stronie obok prezentowane są tylko założenia fabularne oraz system, co zaś będzie niedługo dostępne na naszej stronie internetowej. Będą, jeszcze w tym temacie, chciałem przedstawić parę swag na temat niektórych prac, które miały szansę na zwycięstwo, lecz pewnie ich elementy przeszedły na ich niekorzyść. Mam nadzieję, że moje uwagi są konstruktywne.

Borys Jagielski - mimo pewnej oryginalności, to uścisnąć chciałby sporadycznego happy endu, nie jest posunięciem na miarę kłopotliwego FF a jeśli chodzi o pomysł na prequel FF7 to za mało to, jednak elementów łączących te dwie części, nie ma np. Lifestreamu, a motyw z genezą Weaponów jest jedynie musz gły.

Marta Zakowska - ciekawie i dramatycznie, lecz nieco zbyt ogólnie według Twojego opisu sama gra trwałaby około 20 godzin.

Wojtek Stalmach - smaku bardzo rzadko pojawiają się w serii, gdyż nie są jej charakterystycznym elementem, aby zaś Chocobosy stanowią tak potęg.

PANTEON GWIAZD



I mamy kolejne zgłoszenia - tym razem dotyczące przegięcia FINAŁU, XENOGears oraz VAGRANT STORY (wreszcie wszystkie tytuły mistrzowskie!). Rekordziści oczywiście otrzymują po Honorce i wpisie do Pantheonu, a ja czekam na kolejne rekordy. Poru gości przy okazji obeszło się smakiem (ich wyniki dotarły za późno) - no cóż, zdarza się.

Kto: Łukasz Adamczuk z Chelma

Gra: VAGRANT STORY

Osiągnięcie: maksymalne dopakowanie broni - po 100 do wszystkich charakterystyk Class i Affinity

Kto: Damian "Squall" Jakimczuk z Dukli

Gra: FINAL FANTASY 9

Osiągnięcie: przejście gry w czasie poniżej 12 godzin i zdobycie Excalibura II

Kto: Urszula Hildman z Gdanska-Chelma

Gra: FINAL FANTASY TACTICS

Osiągnięcie: nabicie postacią z podstawowego składu (5+) wszystkich Jobs na poziom Master

Kto: Łukasz Adamczuk z Chelma

Gra: VAGRANT STORY

Osiągnięcie: wykucie z Damascusa najlepszych z każdego typu broni (facot, przystopuj, inni też by chcieli mieć jakiś wpis - dwa chyba Ci już wystarczą)

Kto: Michał "Bob" Machel z Katowic

Gra: VAGRANT STORY

Osiągnięcie: wykucie z Damascusa pełnego akwipunku typu Dread

Kto: Łukasz Szabelski z Bydgoszczy

Gra: FINAL FANTASY 7

Osiągnięcie: dopakowanie parametrów trzech postaci do 255

Kto: Piotr "Fei" Wong z Włocławka

Gra: STAR OCEAN 2

Osiągnięcie: uzyskanie poziomu 255 czterema postaciami

Kto: Filip "Naphali" Leszczyński ze Ścinawy Małej

Gra: XENOGears

Osiągnięcie: uzbieranie po 100 sztuk każdego z przedmiotów otrzymanych za pokonanie Dragona na Dunam Island

Kto: Łukasz "Dragonus" Bernacki z Brzegu

Gra: FINAL FANTASY 5

Osiągnięcie: uzyskanie 99 poz. doświadczenia i wszystkich Jobs na Master

Kto: Robert Sikora z Nowej Rudy

Gra: VAGRANT STORY

Osiągnięcie: uzyskanie wszystkich tytułów mistrzowskich

nych sprzymierzeńców musiałoby mieć rozmiar Feniksa lub Roca i drogi, piekny wygląd, a to niezbyt pasuje do wzroku tych wierzchowców kuraków (no i te problemy nadawane...)

Adrian Ostrowski - ciekawy pomysł z tymi zbrojami, lecz trochę to zbyt nawne - tym w sumie przypadkowym bohaterom zbyt łatwo idzie zdobywanie pancerzy zarezerwowanych dla super-pozytywnych bohaterów, a i samo ich odnajdywanie jest też dość uproszczone - niby legendarne, a mimo to każdy wie, gdzie się znajdują.

Tomek Karczmarek - zbyt standardowe jest to przeżycie od potwora do artefaktów, tak jakby Gaea zawsze miała jakieś antidotum na dawne goście kosmicznego najeźdźcę.

Dodatkowo chciałbym wyróżnić (poprzez umieszczenie na naszej stronie) pracę Przemysława Adamczewicza ze Szczecina, który popisał się dużym poczuciem humoru tworząc swego rodzaju anty-RPG, szkoda tylko, że nie związanego z światem FF.

NEWS

FINAL FANTASY X INTERNATIONAL

Jeszcze Europa nie zaczęła się cieszyć PAL owym wydaniem dziesiątego "Fajnała" (które zaplanowane jest dopiero na drugą kwartał tego roku), a już w Japonii ukazała się nowa, wzbogacona wersja tego eRPeGa, z podtytułem właśnie INTERNATIONAL. O co chodzi jakby? Ano o to, że SQUARE dokonano w grze paru istotnych zmian dla podniesienia żywotności tej pozycji, chociaż nie tylko, ale o tym za chwilę.

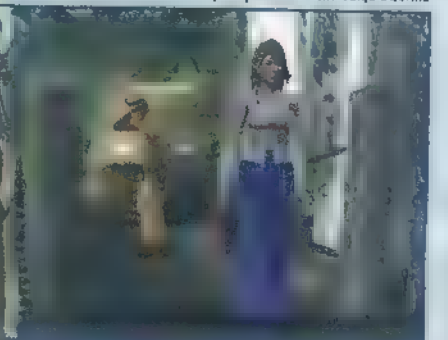
1. Nowy Sphere Board - ci, którzy mieli już do czynienia z importowaną wersją tej gry, wiedzą, jak przebiegał rozwój poszczególnych postaci w tym systemie, więc mogą sobie wyobrazić, jak to będzie wyglądać w praktyce. Mianowicie w nowej wersji postacie mają startować znacznie bliżej siebie, a ich rozwój ma być znacznie bardziej zależny od upodobań Gracza, tak że możliwe będzie już od początku ćwiczenie np. Yunny na wojownika lub Aurona na maga. Ponadto pojawiać się mają nowe pola i sfery, zaś przed samą grą można dokonać wyboru owego systemu - oryginalnego lub "international".

2. Harelic Aeons - zostają postawiane nowe wyzwania dla Graczy w postaci nowych przeciwników do pokonania. Miało być po prostu nowe wyzwanie dla Graczy w postaci nowych przeciwników do pokonania. Miało być po prostu nowe wyzwanie dla Graczy w postaci nowych przeciwników do pokonania.

3. English version - reedycja ta posiada również możliwość wyboru języka, co prawda tylko dla tekstu, pisanego i wszelkich nazw (nawet nadal po japońsku), lecz zawsze to jakiś przełom. Może odcią SQUARE



3. English version - reedycja ta posiada również możliwość wyboru języka, co prawda tylko dla tekstu, pisanego i wszelkich nazw (nawet nadal po japońsku), lecz zawsze to jakiś przełom. Może odcią SQUARE



będzie od razu robiła dwujęzyczne wersje - kto wie...
Te wszystkie nowinki nie będą jednak po poznaniu zawartości dotychczasowego do gry dodatkowego dysku. Praca paru zwycięzcywych dodatków w stylu wywiadów, demek, zapowiedzi, czy muzyki, znajduje się tam demko przedstawiające fragment gry, którego jednak normalnie w opowieści nie można było uświadczyć! Co się kryje pod nazwą FINAL FANTASY: ANOTHER STORY? Nie będę opisywał przebiegu tej sceny,

Final Fantasy XIII MightSoul's Destiny

Wielkie niebieskie stworzenia. Najstarszymi z ich rodzaju były Bahamuty. Leviathan zaś powstały w wyniku użycia niewykonalnej i marnowanej magii. Stają się swoimi przeciwnikami. Bahamut jest znanym smokiem posiadającym mroczną energię ze wszystkich części ciała. Leviathan to niebieski smok z tylnymi łapami jest smokiem dobrego. Stworzenia te walczą ze sobą od czasu kiedy na siebie uwagę wielu ludzi. Poeci przetrwali w poematach, ponieważ porównywali staria smoków do odwiecznej walki dobra i zła. Ryk ze Bahamuty uważali Leviathana za swojego patrona. Przypadek, że to podli i zli ludzie widzieli swego mentora w Bahamucie. Również magowie widzieli w tych stworzeniach korzyść. Wielu próbowało zapanować nad nimi, jednak przez dłuższy czas nie udało się im. Dopiero kilka tysięcy lat temu mag o wielkiej mocy wraz ze swoimi przyjaciółmi, zakonnymi rycerzami, schwytali obydwu Elementałów. Trzech jednak aby dotrzeć się one w niewłaściwe miejsce umieszcili w bezpiecznym miejscu, a następnie poznali ich naturę i stworzyli inne Elementały na ich podobieństwo.

Kuchnia, które powstały jeszcze zanim pojawiły się pierwsze miasta. Legenda mówi, że stworzył je wielki i potężny czarodziej. Wiedział on, że pewnego dnia jego czas nadejdzie i nie będzie on mógł więcej bronić świata przed złem. Dlatego za sprawą magii zbudował siedem Krolestw, które miały przetrwać jego obywateli. By im ułatwić działanie, ukrył je pod płaszczem magii, która chroniła je przed niepożądanymi gośćmi oraz jakimikolwiek wykryciem. Na froncie każdego z nich obsadził zoolożę, mądrego króla, którego wybrał spośród wszystkich jego walecznych przyjaciół. Każdy z tych władców był swoistą indywidualnością, osoba, która odgrywała w danej potępie misji znowu z tego też powodu powstało siedem różnych krolestw: Lance of Wind, Dark Sun, Soul Deep, Monsters of Sky, Blade of Justice, Blade of Earth oraz Blade of Dune.

Królowie one do dziś owiane tajemnicą, lecz pamięta, że ich przeznaczenie oraz charakter nie zmieniły się przez wieki, liczba wiedzących o ich istnieniu, znacznie się powiększyła. Jest to znikała grupa w skali globalnej, jednak może ona stanowić istotne zagrożenie dla "Wielkiej Siołdanki". Magi niekiedy sprawą jest smok krążący po wielu miastach, mówiący że jedno lub kilka Krolestw nie jest już na stronie dobra. Niestety, nie wiadomo jak wiele poza tym jest to tylko plotka, która mogłoby ostrzec świat przed zbliżającym się niebezpieczeństwem.



Jako że nie mogę psuć zabawy oczekującym na europejską premierę FFX, powiem jednak, że prawdopodobnie jest to dodatkowy epilog, a może nawet inne zakończenie gry. Z niektórymi podejrzeniami, że nawet utwór do SEQUELA dziesiątego FINAŁU! Czyżby SQUARE postanowiło być tak niekonwencjonalne, że rozpoczęło pracę nad dalszymi losami bohaterów "dziesiątki"? Nie wiem jak Wy, ale ja omyli nie zdawałem się własnym pryncypem podczas czytania na Hele tych wiadomości. Przypomnę, że historia w FFX pozostawia kilka niedopowiedzeń, a parę wątków aż domaga się rozwinięcia, lecz żebym aż to? Jak dla mnie bomba, a żebym nie pozostawił gołostawom, przesyłam kilka screenów z tej scenki. Liczę, że będziecie z tego zadowoleni.

SQUARE ZAPOWIEDZI

"Kwestoriom" ostro ruszyli do pracy, z ich planów wydawałoby się, że pojawią się nowe porcje. Może "nowe" to za dużo powiedziane, gdyż SQUARE zaczęło poważnie myśleć o stworzeniu kolejnych części dziesiątki. W tym kontekście serię CHRONO (od CHRONO TRIGGERA) (CROSSA) oraz SAGA ROMANCING SAGA (SAGA RONTIER), Gry otrzymały już nawet robocze nazwy: CHRONO BREAK oraz UNLIMITED SAGA. Na razie jeszcze nie są znane żadne informacje na temat fabuły czy powojna z poprzednim częścią.

W wieku osmiu lat otrzymał od swego ojca piękny miecz o nazwie Blue Dragoon. Rękawice, jak i tarcza broni, składała się na obrat leżącego Leviathana. Jeszcze wtedy młody Zelleron nie zdawał sobie sprawy, jak wielką magią kładzie się w tym mieczu. Dwa miesiące później, ojczym Zelleron a zabiła go przez zranienie, zginęli ojciec oraz matka młodego MightSoula. Są to bardzo odległe zamieszki przez czas wspomnienia, jednak Zelleron czuje w głębi serca, że ktoś z jego rodziny przeżył. Bratna dusza, która w drzewie, trudny do opisania sposób jest z nim związana.

Po tragicznej śmierci rodziców, Zelleron MightSoula został wystany przez swego wujka do tajemniczego zakonu o nazwie "Lance of Wind". Porządkowa będąc w wieku epoki swego walecznego ojca, byłego członka zakonu, Zelleron czuł się zagubiony samotny i bezsilny. Jednak Cyriel, jeden z trenerów "Lance of Wind", już od drugiego czasu obserwował młodego MightSoula. Doskoła, awansował o się z nim dzięki przyjaźni z królem Terentem. Cyriel bez problemu uzyskał zgodę na indywidualną lekcję z młodym rycerzem. [...]

Dzięki Cyrielowi, Zelleron z czasem stał się jednym z najlepszych szermierzów w zakonie. Jako pierwszy został królewskim rycerzem w wieku dwudziestu trzech lat. [...] Dzień po uroczystości był dla Zellerona i Cyriela wolny od pracy. Wykorzystali go na wspólny spacer. Długo się do siebie dowoził, postać, którą na jego kłódnę. Cyriel zawsze szerzył dla napotkanych zakonników wyprzeżenie swojego serca, chociaż się nie wzywał z nieznanym Zelleron obserwował wzburzone morze nie zwracając uwagi, kiedy zakapturzona postać wbiegła po niego. Dopiero krzyk przypomniał, wyrwał go z zamyślenia. Serce mu stanęło, a oddech na chwilę stracił tempo. Stał przed kłopotliwym mistrzem i zobowiązanym z mieczem wygładzającym jak jego. Na pewno nie był identyczny, ponieważ przedstawiał innego smoka - Bahamuta, jednak podobieństwo w stylu rzeźby, jak i budowie miecza było bardzo wyraźne. Szybko dobił Blue Dragoon'a i stanął na wprost przeciwnika. Stał się do niego, rycerz, jednak dług kaptur uniemożliwił mu jakąkolwiek identyfikację. [Star: tutaj następuje opis walki]. Potem była już tylko ciemność.

Obudził się w celi pilnowanej przez dwóch strażników. Nie było żadnych wyniesień, tylko oskarżenie i wyrok. Posadzono go o zabójstwo zakonnego mistrza, skazano na wygnanie. Jedynie co uratowało go przed śmiercią, były poprzednie osiągnięcia jako rycerza. Stracił honor, powód do życia, dom oraz jedynego przyjaciela. [...] Po wyrzuceniu Zellerona z zakonu stał się on Renegatem - wolownikiem bez domu i honoru. Tułał się bez celu po różnych miastach i wioskach. Wszędzie patrzono na niego jak na mordercę lub złodzieja, jednak on ani razu nie ukrył swojej tożsamości. W końcu, przybył do uroczego miasteczka o nazwie Kilstein. Mieszkańcy potroiliwali jako nadszła członka zaszereżnego zakonu i przybył z ołowitami reklam. Nie dając mu powiedzieć, prosił go o pomoc. Zelleron oczywiście pomógł mieszkańcom (miał zabić ogromnego wilka, który zjadł im owce) i zaskarbił sobie ich dożywotną wdzięczność. Zmęczony brakiem domu oraz serdecznych mu ludzi, postanowił pozostać w Kilstein. Spędził tam ok. roku - i tu się zaczyna właściwa gra.

Od drugiego czasu, Zelleron męczy jeden i ten sam koszmar. Widzi po kolei siedem krolestw. Są piękne i potężne. Zajmują się odmiennymi dla siebie profesjami, tworząc razem tajne stowarzyszenie. Walczą o dobro i pokój na świecie. Koszmar kończy się wrogą ukazującą, jak bardzo ohydnych potworów nazywa każdy z tych wspomnianych krolestw. Początkowo MightSoula się tym w ogóle nie przejmował. Tuż po tym, co sobie sprawę swojej wyjątkowości wyobraził, jednak z czasem się zaczęły być coraz bardziej wyraźne i "prawdziwe". Zaczął rozpoznawać poszczególne krolestwa oraz ich położenie. Jednym z nich był jego zakon. Ulożę jednak nie wiedział, że krolestwo to posiadało jakiegoś tajemnicę? Może wiedzieli o tym tylko nie liczni w "Lance of Wind" z czego polecenie zabić swego zakonowego tak potężną "Siołdankę"?

Nie miał odpowiedzi na żadne z tych pytań, ale wiedział na pewno, że trzeba coś zabić. Zdał sobie sprawę, że na nikogo nie może liczyć. Kto uwierzyłby renegatowi, że jakiś ślad chce zniszczyć potężne i potężne krolestwo. Złaził z niego, że mu się to przytrafiło, a o istnieniu Krolestw wiedzą tylko niewielu. Postanowił na własną rękę odnowić straż krolestwa.

[Star: dalej następuje opis kolejnych postaci, a potem samego przebiegu fabuły, która przynosić musi być alternatywne zwroty akcji niespodzianki, zwłaszcza w osobie głównego złego]

rozgrzewanie walki. A'B w czasie walki zdobywamy punkty doświadczenia, które są zapisane punkty doświadczenia (AP, a. doświadczenia) na poziomie umiejętności. Zdobytte punkty doświadczenia może dzielić, co daje nam jak kompuć opisać. Każda postać w grze posiada Offensive Ability, Magiczne Jimy, Defensive Ability, i t.d. Każda postać ma swoje własne statystyki. Ability to alternatywa dla wojny, która może być używana w walce. Ability może być przeznaczona na poziomie doświadczenia, odciekając w ten sposób, zwiększamy ich skuteczność. - "Defensive Ability" są wspólne dla wszystkich postaci. Są to zdolności typu: Auto - Poison, Auto - Life itp. Dzięki zdobytym AP również możemy je rozwijać.

Ważne jest, aby pamiętać, że Ability może być używana w walce. Ability może być używana w walce. Ability może być używana w walce. Ability może być używana w walce.

Każde wykorzystanie Offensive Ability, które ma określony efekt, może być używane w walce. MP możemy odnowić, a także zwiększyć jego ilość. Wskazanie Defensive Ability nie kosztuje żadnych MP. Są one automatyczne.

Początkowo każdy postać ma swoje własne statystyki. Ability może być używana w walce. Ability może być używana w walce. Ability może być używana w walce.

Umiejętność przedmiotowa to za pomocą zbroi, co w stylu dźwięku, głośno, tylko że poziom, Najlepsze umiejętności są w walce.

Każda postać posiada swoje własne statystyki. Ability może być używana w walce. Ability może być używana w walce. Ability może być używana w walce.

Gdy dana umiejętność osiągnie określony poziom, postać może użyć dwukrotnie, odwołując się do statystyki. Ability może być używana w walce. Ability może być używana w walce. Ability może być używana w walce.

Każda postać ma również umiejętność "Rage". Jest to innymi słowy "Limit Break", potężny atak odporny na leżący odpowiadający. Podstawowe Rage znajdują się w niektórych statystykach. Te następne znowu znajdują się w tych nieszczęsnych artefaktach i książkach.

Podstawowe Rage znajdują się w niektórych statystykach. Te następne znowu znajdują się w tych nieszczęsnych artefaktach i książkach.

Podstawowe Rage znajdują się w niektórych statystykach. Te następne znowu znajdują się w tych nieszczęsnych artefaktach i książkach.

Podstawowe Rage znajdują się w niektórych statystykach. Te następne znowu znajdują się w tych nieszczęsnych artefaktach i książkach.

Podstawowe Rage znajdują się w niektórych statystykach. Te następne znowu znajdują się w tych nieszczęsnych artefaktach i książkach.

Podstawowe Rage znajdują się w niektórych statystykach. Te następne znowu znajdują się w tych nieszczęsnych artefaktach i książkach.

Podstawowe Rage znajdują się w niektórych statystykach. Te następne znowu znajdują się w tych nieszczęsnych artefaktach i książkach.

Podstawowe Rage znajdują się w niektórych statystykach. Te następne znowu znajdują się w tych nieszczęsnych artefaktach i książkach.

Podstawowe Rage znajdują się w niektórych statystykach. Te następne znowu znajdują się w tych nieszczęsnych artefaktach i książkach.

Podstawowe Rage znajdują się w niektórych statystykach. Te następne znowu znajdują się w tych nieszczęsnych artefaktach i książkach.

Podstawowe Rage znajdują się w niektórych statystykach. Te następne znowu znajdują się w tych nieszczęsnych artefaktach i książkach.

Podstawowe Rage znajdują się w niektórych statystykach. Te następne znowu znajdują się w tych nieszczęsnych artefaktach i książkach.



PRYWATA:

[illegible]

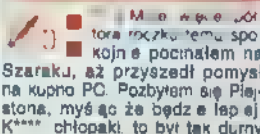
AUSTRALIA

Zgubna gra

i zginął porażony

P. A. P.

1944

[illegible]

 ■ [...] Pragnę skomentować tektę! Ma-
■ zumSena - o starze-
niu się gier Moge? Tax? To jał-
nie... Otóż w przemysłach
Mazurka pojawiła się pytanie:
"dlaczego ludzie nie zauważają
starych gier, jeśli stare książki,
filmy są cały czas uznawane?"
Hmmm... uznawane, ale przez
kogo? Co z tego, że "Przemie-
no z wiatrem" jest filmem zna-
nym na całym świecie skoro
młodzież nawet na to nie spo-
gada?! Teraz rządzą "Matrix"
"Władca Pierścieni" i "Harry Pot-
ter" (no, może bez tego ostat-
niego). Jeśli chodzi o książki
to nie ma mowy o jakimś postę-
pie technicznym. Co z tego, że
okładki teraz robią ładniejsze niż
kiedyś? - przecież stare książk
mają nowe nakłady z takimi sa-
mym, świecącym okładkami. W
ażkie liczy się treść, więc w
miarę upływu czasu nie robią się
gorsze. Jeśli, ohoż do gry, to w
odchoołowe pozycje grają naj-
częściej, starszy, doświadczeni
Gracze. Są oni w pełni świadomi
tego, że grafika nijak się ma do
grzywalności i np. TETRIS może
śmiało konkurować za SYPHON
FILTER. (...) Ostatnio gadalem
z pewnym gościem - powiedział
mi, że ma zamiar kupić FINAL
FANTASY VII, ja na to, że moge
mu dać FIVII. Ten spojrzal na
mnie z uśmiechem i spytał jaką
to ma grafikę... Lówiadomem
sobie, że dużo ludzi myśl i po-
dobnie, dopiero po upływie lat
dostrzegają, że w starszych
grach mimo braku jakichś bajer-
ów graficznych jest często bar-
dzo dużo miodu. Nie mówię, że
stare gry są lepsze - nie Ale
stare gry są równie dobre, co
nowe... Każdy człowiek ma nne
guście i nie wszystko musi mu

11 22 22

SMS POWER

Wymie to następujące: jeśli klaszka Kawały hasła z nowów i lądym (dziękuję nie potrzebuję tawrych), a konkretny SMS ów przysyłać jał na lekarstwo Oj, coś mi się zdaje, że ta rubryka wrócić pojdzie w edytorce...

"Piszę do Ciebie, bo nie mam co robić. Kończę, bo nie mam co pisać." Jurek, Szupsh
 "Dziękuję, nie nie mówiam ci na randki w dni, których nazwy kończą się na -a lub -e" Kłownas, SNS
 "Zaginęła moja żona. Jeśli ją ktoś odnajdzie - dostanie po ryj!!!!" Adok, SNS

POCZTA GŁOSOWA POWER

"Jeśli masz tą wiadomość to nagra, się i e-mail. Jeśli Dobra po yachcie. Aśa i Zory
"Tu numer 555-1234. Nieistoty soft twojego telefonu nie obsługuje ramki. Proszę zainstalować wersję
3.0 lub wyższą i zadzwonić ponownie." Gopa, e-mail
"To może być miejsce na twoją reklamę - za jedyne 50 zeta tygodniowo. Jeśli jesteś zainteresowany,
zostaw wiadomość." Gopa, e-mail
"Dziewonitę się po numer 555-1234. A po co...? DEEP" Gopa, e-mail

KONKURS NA SOBOWTÓRA

Tak jak Ogłoszamy konkurs fotograficzny na sobowtóra dowolnego zgłęd, ja PSX EXTREME. Możecie się charakteryzować, ale im bliżej Wam "z nuta y" tym lepiej. Nuda nagrodą jeszcze się zastanawiamy, ale to może być coś ekstra. Zdjęcia nadsyłacie do końca maja 2002 r. - najlepsze zostaną opublikowane w numerze wakacyjnym.

takim zadaniu jak Polska nie kupisz nic i Mam nadzieję że mimo nawału pracy jakś znajdzie redaktor zechce mi odpisać [] Michal, Kraków

No i zna aż się jeden taki głupiek który postanowił odpisać. Bajka to była piękna, choć schrzaniłeś morał hiehl! Sano mówię - jeśli nie masz kontaktów za granicą (najbardziej kompetentną instytucją wydaje się być wysłuchany "wujek" mieszkający w Japonii lub Stanach), to góra kasy Ci nie pomoże. Niektórzy "zyzliw" zarzucają nam iż recenzujemy gry wydawane z USA i Japonii, choć nawet nie wiadomo, kiedy i czy w ogóle zostaną rzucone na Europę. Cóż zdecydowana większość tych gier trafia do naszych sklepów tyle że z "matym" opóźnieniem. Dobra jednak Wasza - gdy gra pojawi się w sklepach, wnieć czy

warto ją kupić, czy nie. Zainteresowanych odsyłam do stosownego artykułu pt. "Gry od kangu" wyjaśniającego meandry zamawiania gier przez internet



[] Jol Kika dni przed 24 grudnia miałem rozmowę ze sławnym zachwalałem PS2 - jakie to wspaniałe, że DVD można ogadać, podłączyć do sprzętu H-Fi, znać te gadki. Starzy jednak mówili, że nie mają kasy i konsoli nie będzie. Spoko, pogodziłem się z tym 24. grudnia zjedliśmy kolację i zaczęliśmy odpakowywać prezenty. Fajnie, wpadła jakaś płyta z muzyką i kaseta.... Nagle siora wroza mi dość duże pudło... w pokoju nastała cisza, wszyscy zaczęli się we mnie

wpatrywać. "Co jest, kuno?!" myślałem. Zrywam papier i widzę logo PS2. Przeszły mnie ciarki. "Pewnie starzy robią ze mnie zwiargi!" - nie to, nieświadomy co trzymam w dłoniach otwieram pudełko i widzę Playa 2!! Wszyskie patrzy, jaka będzie moja reakcja. Głuchem coś powiedzieć, a z moich ust wypłynął tylko dziwny pisk. W jednej chwili przez myśl przeleciały mi wszystkie wspaniałe gry, w które będę pykał z ogromną radością. Z drugiej jednak strony, zacząłem się obawiać o MATURE!!! (...) Jestem jak nowo narodzony!!! [] Jason, e-mail

Ach nie ma to jak radość nieprzeciętna, dzika, nie do opisania. Mam nadzieję że wiecie Czytelników znalazło "pod choinką" tak wspaniałe prezenty. A jeśli nie - cóż, życie pełne potknięć jest wybojów. Bo "W życiu piękne są tylko chwile..."

GRANIE NA BANI

[] Czy alkohol wpływa na umiejętności gry? Mój kumpel na trzeźwo nie daje mi rady w ISS-a, a jak walnie 4 browce, to ja dostaję 50 [...] Drakula, Kraków

W zależności od predyspozycji danego osobnika jego podatność na upijanie się, spożycie alkoholu na bardzo, ma przełożenie na umiejętności gry. W kilku przypadkach negatywnie. W kilku przypadkach pozytywnie. PE swoje ego czasem przeprowadza stosowny test (a jakże!!) - po szczególnej odsyłam Cię do PE#18

REFLEKS SZACHISTY

[] Ostatnio zdałem sobie sprawę z tego, że nie grała czyni grę dobrą. Ta wspaniała myśl naszała mnie podczas zabawy na komor-

kowym "węzu", w którego gram w 60, n z na DC) [] Korak, Poznań

POWER OFF

[] WITKA HIVI! Od miesza mam PS2 strasznie o miądbam. Odkąd ja kupiłem gryzie mnie jedna sprawa a mianowicie jak się powinno poprawnie wywalczyć PS2? Co z tym Powerem z tyłu konsoli? Czy po każdej sesji przed konsolą wystawczy kłopot Reset (świeć czarwoną diodą) czy mam też wylaczać z tyłu tym Powerem? Czy może tylko na noc? [] Baraąda, e-mail

Podobnie jak w przypadku np. odbioru telewizyjnej wyłączenia konsoli z pomocą kawiara Reset na czołowej, pływającej konsoli powoduje, iż ta zostaje w stanie oczuwania. Co to oznacza - chyba wie każdy ("napiecie w obieg" min mała - ale jednak - zużycie prądu itd.). Pomimo pewnych trudności związanych z definitywnym odłączeniem zasilania (np. gdy konsola sto w specjalnie zabudowanej szafce przeznaczonych, pod sprzęt RTV. Jutrudniony jest dostęp do jej tylnej płyty) sugeruję wywalczyć konsolę w ten właśnie sposób strzyżonego Pan Bóg strzyże czy coś tam. Przede wszystkim czyni tak wam na noc, ew. gdy wybywasz z chaty na dłuż-

PCHLI TARG

Sprzedam konsolę GameCubę (wersja JAP) + 3 gry Cena 1600 zł. Kontakt: vab99@wp.pl

Sprzedam konsolę PS2 + drugi pod + karta pamięci + 3 gry: GTA 3, G.I.A.S. MAX PAYNE + 2 dane. Cena do uzgodnienia. Tel. 0607 857 082. Marcin

Sprzedam oryg. gry na PS2: DEVIL MAY CRY 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100. Cena 200 zł.

Gry: GTA 3 na PS2 zainstalowałem na moją konsolę DEVIL MAY CRY, NG2 i PRO EVOLUTION SOCCER. Tel. 0600 268 451

Sprzedam niewielką grę do PS2. 80 zł/szt. ALIEN: DE, G.I.A.S. MAX PAYNE. Tel. 0600 49 50 84. Karol

Sprzedam konsolę Dreamcast + 2 pady + Memory 2MB + 20 gier. Cena: 400 zł. Tel. 0503 789499. Oskar

Sprzedam konsolę Dreamcast + gry + oryg. pod kółka + pomocy. Tel. 0609 645 707. Marek

Sprzedam konsolę Dreamcast + podłogi + VHLI Bloom. do G.I.A.S. MAX PAYNE. 2. Kłopot. Tel. 0603 702 260. Adam

Sprzedam konsolę Dreamcast (stos dobrych) + 2 pady + VHLI + gry + akcesoria. Cena 320 zł. Tel. 0-mobilny-497 25 80 537. Marcin

Sprzedam konsolę PSX (SCPH-3502, w bardzo dobrym stanie) + Dual Shock + 2 pady pod SONY + myś SONY + 2 karty pamięci + akcesoria + gry. Kontakt na 600 zł. E-mail: amos@opoczta.pl

Sprzedam oryg. gry: PSX, stan idealny. 45 zł/szt. ME: DA, OF HONOR, MOTO RACER 3. Tel. 0601 5 74 2. Ryszard

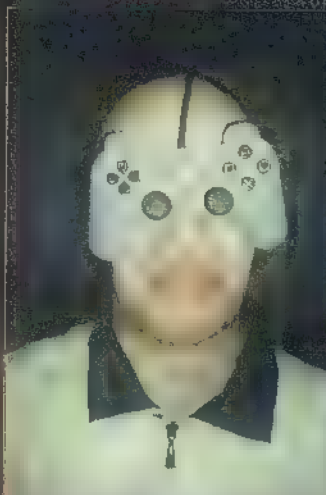
Sprzedam konsolę PSX + 2 pady + 4 Memory + gry. Cena ok. 420 zł. Tel. 0601 741 741. Boż 37. G. G. G.

Sprzedam konsolę PSX + pod SONY + Dual Shock SONY + Game Boy + karta pamięci. Cena 350 zł. E-mail: janczyk@poczta.onet.pl

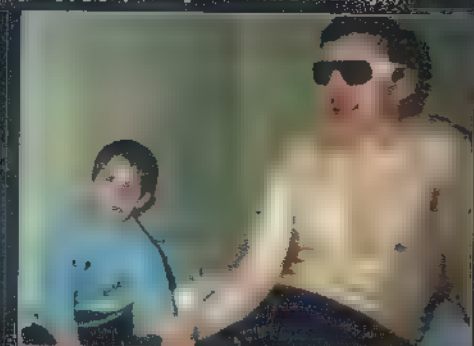
WYKRZYW RYJ - rozwiązanie

Dzięki supportowi Chęć zdjęć o charakterze "chirurgicznym" (wewnątrz nosa po depilacji, powąszy nos na szkieł w zębie...) zdecydowanie trafiły w nasze gusta, to zostały opatrzone naszą "nie na temat". Spośród sterty "głupich ryjów" wybraliśmy kilka, które naszym zdaniem zostały wykrzywione (najbardziej faktowe). Mała łopa ze strony wielki: Wasz patrzak nie oblicza HAV'a (teist-zajawka tegoż konkursu), pragnąc się podliznąć, czy coś w tym stylu, kłótnie fotografowaliście się ryla w podobnym grymasie (efekt uzyskany z pomocą przeszczepów). A gdzie tak było napisane...? Hm!!! A gdzie inwencja twórcza, coś od siebie: nadka pletuszką wpełniła do nosa, kłótnie R5 w oczodołach itp. Nic to - nagradzamy debaściakami!!!

(autorzy otrzymują gry; prosimy o kontakt z Redakcją)



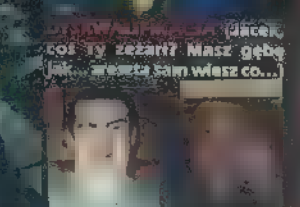
1. Miejsce: "Szopen", Rademsko. Wygląda jak robot z "STAR WARS: E.T."



2. Miejsce: Andrzej Gasi, Katowice. Popiera my biznes rodzinny i prawnie medycznych talentów.



3. Miejsce: Adam Gromadski, Kamilen. (z zepsutą Ci się aparat)



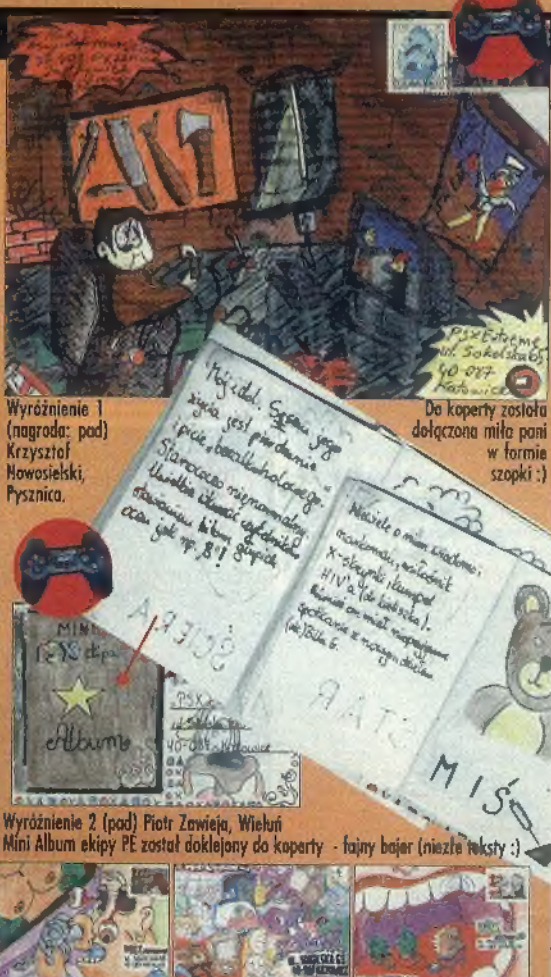
z wyrażeniem: Szymbon Łukasz, Żarnówko Gory



Nieustający konkurs na...

Najładniejszą kopertę

Haj "malarze", zmiana questu kopertowego! Nowy temat to: TWOJA KULTOWA GRA. Najlepiej jeśli ograniczycie się do kilku kultowych tytułów, bo dzięki temu oprócz samych "malowideł" będzie mógł policzyć i zorientować się co tak naprawdę rzędzi. ISS, TEKEM, FINAL FANTASY, GRAN TURISMO... a może MGS2? Rysować, male żule (tylko nie odryso-
wywać, bo takie prace lecą do kosza)! Kto nie ma (już) kredki niech pędzi do piwnicy po kawałek węgla - i do roboty. Niech "Pani Poczta" poczuje Waszą moc! [Mr.S]



Wyróżnienie 1
(nagroda: pad)
Krzysztof
Nowosielski,
Pysznica

Wyróżnienie 2 (pod) Piotr Zawieja, Wiehni
Mini Album ekipy PE został dołączony do koperty - fajny bajer (niezłe teksty :)

Wyżej znajduje się o prac Michała Broniszewskiego z Konina, który wyczerpał zapasy kredki w miesiąc (przysłał jedną dobrą kopertę - dostaniesz nagrodę).

Pytam się szanownego sprzedawcy o kabelek. Na to on, że-
bym poszedł do serwisu (300
metrów wcześniej, za barem
Polonia). Dochodzimy do serwi-
su, a tam ogromniasta kolejka...
Czekamy, czekamy, wreszcie
nadeszła wiekopomna chwila -
była nasza kolej. Zagadałem
sprzedawcę o kabelek. On na
to, żeby poszedł do... sklepu
SONY. Ja mu na to, żeby się
wypchał, bo już tam byłem i mnie
to skierowano. Facet zasugerował
dość wyraźnie... kupno no-
wej konsolki, bo kable są prze-
dawane wyłącznie w zestawach,
a jak chcemy kabelek, to musi-
my pojechać do Belgii, do serwi-
su. Tradycyjnie wpadliśmy w
bękę. Jaki to jest absurd!!! Lu-
dzie!!! Opanujcie się!!! (...) Po
powrocie do domu zadzwoniłem
do pewnej firmy zajmującej się
sprzedażą wysyłkową. Bez
problemu zamówiłem kabelek -
choć nie oryginalny, to jednak
działający (mam nadzieję). (...) Straciłem zaufanie do SONY -
straciłem mnóstwo jakże ważnej
w moim wieku (18) energii oraz
pół dnia (zresztą zje***ego, bo
padał deszcz). Co za polityka
wobec klienta (gdym był Lep-
perem, to bym zrobił blokadę!!!) W-
iem, że Polska to zadupie, kraj
trzeciego świata, ale... to prze-
chodzi ludzkie poje***y!!! (...) [Mr.S]

bo, niestety, taka jest mentalność
Polaków. "Skoro mnie olewają, to i
ja będę olewał innych" - woł
weso, paltytka. Znudzony życiem
i wnerwiony swoimi beznadziej-
nymi zarobkami sprzedawca/prac-
ownik salonu ma Cię gdzieś, bo
dyma za frajer. Postaw się na
jego miejscu... choć nie powinno
się w ten sposób tłumaczyć sy-
tuacji. Polityka SONY, i wielu in-
nych podobnych jej firm, jest chro-
bra: handel detaliczny to kapa. Jeśli
masz kasę i zamawiasz kino do-
mowe warte 50 tysiąków - ow-
szem, zostaniesz odpowiednio
podjęty w sklepie, poczęstowa-
ny kawą, cygarem i świeżymi pa-
luszkaami!), usadowiony w skó-
rzanym fotelu, a i sprzęt firma
dostarczy na chatę. W przeciwnym
wypadku - kiesz się za asea i
cieszyć się, że nie zwałł Ci się czy-
tnik w Czarnuli... Oto byś do-
świadczył kwiatu żulerstwa, stracił
nervy, a i bez pogrożeń z Two-
jej strony by się pewnikiem nie
obeszło, zapewniam.

W OBRONIE DEBILA



[...] Yo mada...!!!
Skandal, skandal, po-
stokroć skandal! Tyt-
ko tak można określić zawiesz-
nie rubryki "Debil Miesiąca", w
której to zadebiutowałem na la-
mach PSX EXTREME (od tego
momentu Was prenumeruje - a-
riol). Był to list o spalaniu baków
przez moją laskę, z dołączonymi

fotokami z naszego rodzinnego
albumu). Z jednej strony - to faj-
nie, mój list w najpopularniejszym
czasopiśmie konsolowym, nieźle;
z drugiej - jak się pochwalił tym
ukochanej? czy będzie na tyle
wrozumiała...? Wahaleń się, ale
co tam - przecież zaistniałem w
tak popularnym miesięczniku.
Niestety, stało się, wzięła mnie
za redaktora naczelnego Extre-
ma. I co? I musimy się zare-
czyć... Kocha mnie czy jak? Ape-
luje do Was: nie zawieszajcie tej
"rubryki", dajcie szansę innym,
niech mają swoje 5 minut, he, he!
(...) PS: Co się tyczy Twojego
ślubu - jesteś pewny swego kro-
ku? Czuję, że to może być Twój
koniec; oby nie! (...)

Michał, Szczecin

Spoko, spoko, "Debil Miesiąca" z
pewnością powróci (wszak pełno
takich gagatów); i - to że zdwo-
joną siłą (wszak Sciera pisze do
mnie sporo maili, hahaha). (...) ad.
PS: Raz kocz(łowi) śmieć!)

JA KCEM...!



[...] PE kupuję od ja-
kiegoś czasu, choć
nie mam żadnej kon-
soli, i dostaję szalu, gdy widzę
kolejne oceny "9", screeny z gier
pokroju GT3 czy FFX, nie mo-
gąc zobaczyć tych gier w akcji.
Tym bardziej, że naprawdę nie
ma w co grać na blaszaku, rzad-
ko kiedy pojawi się coś godnego

uwagi - ostatnio... MAX PAYNE.
A na PS2? Co miesiąc recenzu-
jęcie kilka hitów. Coraz poważ-
niej zastanawiam się nad kup-
nem PS2, ale w ogóle nie orien-
tuję się w temacie, dlatego po-
stanowiłem zadać Ci kilka py-
tań... 1> Za ile i gdzie można
obecnie kupić konsolę? Ile wy-
nieście cena razem z potrzebnym
sprzętem (drugi pad, kable itd.)?
2> Ile kosztuje przeróbka - żeby
można było grać na piratach, i
gdzie można ją zrobić? Czy nie-
sile ona ze sobą jakieś niebez-
pieczeństwa? 3> Czy pirackie
gry różnią się czymś od orygina-
łów? Mogą mieć jakieś błędy?
Jeżeli gra jest wydana na DVD

Wreszcie nadszedł czas na
rozstrzygnięcie konkursu "Kto
to?". Muszę powiedzieć, że
miliście sporo kłopotów z
odgadnięciem, kogo
przedstawiłem na obrazku.
Najczęściej podającymi
odpowiedziami były: Raziel albo
Predator. Tylko 8 osób dojrzało
tam Sydneya z gry VAGRANT
STORY! Wylosowaliśmy dwóch
szczęśliwców, którzy otrzymają
wybrane przez siebie oryginalne
komiksy "Klomezas". Są to:
Marcin "Hwarang" Małchryk
ze Stargardu (otrzymuje komiks
"Vigilante 8 vs. N64") oraz
Grzesiek Antoniak ze Szczytna
(jaki chęć komiks?).
Zwycięzcom gratulujemy!
[Kleju]

Giga Test
grypsy Czytelników

Kolejna, ostatnia część grypsów z nadesłanych
"Giga Testów", którą przygotował dla Was nie kto
inny, jak płałmAn. [pLaY] (Mr.S: zapomnieliście
dodać "nieoceniony":)

"Dwa żywcze what?" - co? (Miroslaw Sław-
ski, Lubick)

"Ambo Fatima, było i ni ma!" - kiedy coś się
zawieruszy (Tomasz Borkiewicz, Łódź)

"Kopuściarz" - koleś, który wykazuje zero re-
fleksu w grach, które tego wymagają i wali w
przyski na poję (Adam Fabjańczyk, Bie-
ta Podlaska)

"Tuc" - człowiek "przy kości" (Przemysław
Hoska, Nibelbark)

"Ale capil!" - ale śmierzdz! (Marcin Słodak,
Kielce)

"Fakac kaczka" - "olac to" (Paweł Buczko-
wski, Koniecin)

"Łazisz jak po polu tościowej" - chodzi jak się
komu podoba (Daniel Andrzejewicz, Chełm)

"Takiemu synkowi to tylko lampę zaświecić" -
takiemu to tylko wpiąć... (Dominik Mrzy-
gód, Andrychów)

"Ognie bengalskie" - podpalał piard (Paweł
Jaskolski, Wu-wa)

"El kurczako" - zamiast "o kurczy" (Krzysztof
Fall, Kraków)

"Kliknąć na łóżko" - "śc spać" (Andrzej Be-
nias, Trzciana)

"Obudzić się po złej stronie proki" - wstać "lewą
nogą" (Michał "Stechu" Staszewski, Tur-
now)

"Pompka" - przestek (Bartosz Stanekiewicz,
Szczecin)

"Kark" - określenie na gościa mocno zbudowa-
nego, zasuwanego na koksach, który ma 40 lat
na karku (Wojciech Sławomir, Kościan)

"Pożdziach" - anemik (Marcin Gryko,
Stupsk)

"Szarpnij czasem" - która godzina? (Sławomir
Bator, Chrzanów)

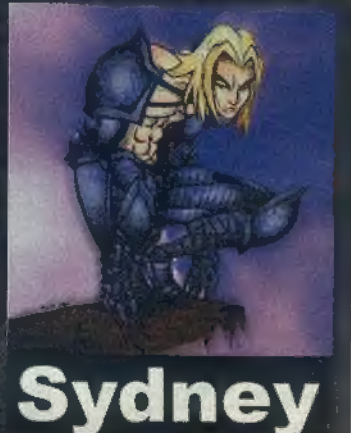
"Toak, a ja złapałem orkę na snikersa" - od-
powieź na coś, w co nie wierzymy (Marcin Ga-
lowski, Chetno)

"Yes, I can I" - odpowiedź na każdą prośbę (Lu-
kasz Zdunowski, Teresin)

"Dostać lompę" - dostać wpiąć... (Dominik Ka-
lowski, Gdynia)

"Nie ściemniaj głupoty" - nie zdawaj (Dominik
Lisowski, Katowice)

"Dziwny na MTV?" - MTV - Make Tania Vina (Mar-
cin Michałak, Reszel)



Sydney

(jak większość), to czy kupuje się pirackie płyty DVD, czy jest to rozwiązywane w jakiś inny sposób? [...] Tomek, e-mail

Co jak co, ale od kilku miesięcy PS2 tak daje po d...ie, że gacie spadają!!! Wyrwyjące z kaptu tytuły robią sieczkę z mózgu i wszyscy plujący na PS2 w czasach, gdy ta nie posiadała zbyt wielu kozackich tytułów, teraz siedzą cicho pod stołem jak pies Pluto. Jak długo PS2 jest na rynku? Ano, niespełna dwa lata (Japonia). Jak historia pokazuje, dokładnie tyle czasu potrzebują firmy developerskie na rozpracowanie systemu. I, proszę, jak w pysk strzelił... Wiesz, co jest w tym wszystkim najpiękniejsze? To, iż stworzono już kozackie "silniki" na kanwie których będą powstawać sequele. Oprócz tego, "silniki" będą sprzedawane, co powinno ożywić rynek jeszcze bardziej. A kolejne kozackie engine'y "się robią". O jaaa! Narzeczcie, narzeczcie Czarnula kopie jądra w kosmos!!! Wkrótce TK4 - hiehe! Zatem... jeśli choć trochę śmiesz się grozom, hyjak Czarnule - nie będziesz musiał ślinić się (i, niestety, nie ponad to) na widok shotów z gier. (...) ad.1> Gielda, "z drugiej ręki", sklep, św. Mikołaj... Na giełdzie nabędziesz zestaw "nowa konsola + dodatkowy pad + okablowanie + Memorka" za ok. 1400 zł. ad.2> Jeśli już, to na giełdzie (tam jest "wszystko"). Cena: ok. 300 - 400 zł (mod-chip + AR), w zależności od "zdzierstwa" (czyt. doczesnych potrzeb) sprzedawcy i wersji AR. Przerabiając konsolę tracisz gwarancję, a i może się zdarzyć, że odmówi posłuszeństwa układ odpowiedzialny za pracę czytnika DVD. ad.3> Większość gier wydanych na nośniku DVD jest okrajana z filmów/muzyki/bonusów, po czym zrucana na zwykłą płytę CD. A jeśli nie ma takiej możliwości, gra kopiowana jest na płytę DVD, co obecnie nie stanowi najmniejszego problemu w warunkach domowych (w sieci sklepów MM można nabyć nagrywarkę DVD za ok. 6 patoli)...

FLOTA

?... Jak myślisz - gdy Xbox trafi już oficjalnie do Europy, to czy będzie się dobrze sprzedawał na polskim rynku? Wydaje mi się, że jak na kieszeń przeciętnego polskiego Gracza to może być za duży wydatek... [...] Olo, Bytom

Jak ćwierkać ptaszki, X będzie kosztować na starcie ok. 1800 zł, w Polsce - prawdopodobnie jeszcze więcej. Nie ma się jednak czym martwić... PS2 początkowo kosztowała magiczne 2,7 tys.!!! Nowość musi kosztować - to norma. A gdy X na dobre zadomowi się na europejskim rynku, z pewnością będzie kosztować tyle samo lub mniej niż PS2. Czaszy mamy ciężkie, Wielka Dziura Budżetowa za ciężką cholerę nie chce się skurczyć, ale... bądźmy dobrzy myśli. Nawet jeśli X będzie kosztować 1500 zł, sprzeda się w miarę (bo Polacy to lubią przede wszystkim narzekać), oczywiście pod warunkiem, że zostanie spiracony. Nie ma co mydlić sobie oczu - system bez pirackiego supportu nie ma w naszym kraju prawa bytu, niestety.

AMBITNI!!!



No tak... Ścierwa - łatwa znana z lenistwa (co on właściwie robi w tej gazecie?) - najpierw zorganizował konkurs, a potem, kiedy zobaczył, że prac przyszło "dziesiętko" sporo, przestraszył się nieco, że jak za bardzo będzie je krytykował, to mu pewnikiem wjazd na chałę zrobicie, by mu przetrzymać, że się "myli". Dobral mnie sobie więc na pomocnika w razie jak by się jakaś większa burda kroiła. Ściera nadal prowadzi konkursowi i czyta najlepsze prace, ale przechodzi one teraz najpierw przez moje ręce. Zajmujemy się tym razem. Dobra, kilka słów organizacyjnych:

1. Najlepsze prace będą drukowane w całości. Jedną na miesiąc, z krótkim komentarzem (moim lub Ścierą), wyjaśniającym czemu ta właśnie praca nam się spodobała.

2. Z "dobrych prac" - które z pewnych względów jednak nie pójdą do druku w całości - będę wybierał co ciekawsze kawałki i je komentował. Każdego miesiąca wybiorę jakiś temat i przedstawię właśnie Wasze - Ambitni Czytelnicy, hehe - wypowiedzi. Zastrzegam sobie prawo do ich cięcia w celu zmieszczenia się w przeznaczonym na konkurs miejscu.

I jeszcze kilka spraw:

- NIE SIŁCIE SIĘ BURAKI NA "WYKRECONY" HUMOR!!! Mam zlecenie od Ściery - zresztą słuszne, jak sądzę - by zwracać uwagę przede wszystkim na prace poważne - nawet jeśli ich temat sam w sobie jest śmieszny. To, że ja piszę zadymiarские teksty wcale nie znaczy, że takie właśnie będę najwyżej oceniał. Po co w PE drugi HIV czy Dziadu? Za teksty w stylu (to cytaty z Waszych prac): "Dziadu zachiał w tym miesiącu mordę, więc przyszło mi Go zastąpić... no to piszę" czy też "Jestem alienem, tak jak Ściera, pierdę więcej jak HIV, to se pomyślałem - weźnę kartkę i skrobnię coś na ten konkursik" macie z góry odjęte kilka punktów Pamiętacie o tym - jeśli już żartujecie, to nie żartujcie z humoru PE, jeno oryginalnie coś kombinujcie...

- To nie jest konkurs na praktykantów!!! Nie licicie z góry na to, że jak wydrukujemy Waszą pracę, to zaraz zadzwonimy, fundniemy Wam samolot do Katowic, zaprosimy na wódkę i damy recenzować gry na PS2. Jeśli o tym myślicie pisząc Wasze prace, to jest mi Was żal... spójrzcie na stopkę redakcyjną PE - tam JUŻ jest za dużo osób.
- Za wydrukowane prace nie otrzymujecie nic. Ani kasy, ani pada, ani nawet Memorki... To jest konkurs dla ambitnych, a nie dla tych, co chcą się nachapać. Wierciecie mi, przeczytanie swoich wypocin w "extrimie" to nie mała radocha - pamiętam doskonale, jak się czułem czytając swój tekst w PE#41.
- Jeśli ktoś jeszcze chce wysłać pracę na konkurs, niech to robi na mój adres: dziadu@psxextreme.pl, bo jeśli wyślecie do Ściery, to on i tak wyśle to mnie - pod tym adresem przyjmuję również wszelkie uwagi dotyczące formuły konkursu. Prace pisane ręcznie mają być wyraźne!!! - nie mam czasu bawić się w tego, no... jak mu tam... ech, zapominałem... tego od charakteru pisma(?) w każdym razie).

O grach, inaczej

Kilka czułych tekstów z uwag, MAGAZYN BRANŻOWY "CD KONSOLA". Co jak co, ale akurat te teksty warto przeczytać. Obok po prawej małe fragmenty z BUGS BUNNY AUF ZEITREISE (po niemiecku? Czemu nie). Poniżej dwa fragmenty: pierwszy z COLINA, drugi z SOUL REAVERA. Szkoda że nie mamy więcej miejsca, bo znaleźliśmy więcej takich rodzynków.

Wyjaśnię może jednak pokrótce, o co tak dokładnie mi chodzi. Otóż, rozróżniamy dwa różne typy gier samochodowych. Tak zwane wyścigówki i tak zwane rajdówki. Pierwszy z typów gier, to gry przeznaczone dla każdego, kto chce po prostu pośmiać się sobie po ulicach, poróżniać trochę swój wirtualny pojazd, ścigać się z innymi uczestnikami gry, czy też z komputerem. Gry takie nie są oparte o to, by jak najbardziej symulować prowadzenie prawdziwego samochodu, tylko by po prostu każdy gracz mógł wcisnąć kursor w górę i sterować pojazdem w lewo i w prawo, do przodu i do tyłu. Owszem, są tu takie

Raziel, to przystojny, aczkolwiek tajemniczy i ponury mężczyzna. Po odpaleniu gry jesteśmy świadkami pewnej sytuacji, gdzie Raziel wchodzi do komnaty, w której na tronie siedzi pan Kaina. W komnacie znajduje się też kilka dowódców, którzy w charakterystyczny dla siebie sposób, mierzą Raziała bezwzględny wzrokiem. Długo młodo wyglądający, jak na swoje kilka setek życia, Raziel, przykłada do środka sań, oddając część swemu panu. Już po chwili my, oglądający intro, jako świadkowie wydarzenia, zaczynamy rozumieć, dlaczego Raziel został wzwany do komnaty. Ruchyla on bowiem nagle swoje potężne skrzydła, przez co zostaje z zardzości wrzeczony przez Kaina do wody. Jego ciało rozpiera się i topnieje. W tym momencie powinien on umrzeć, jego dusza powinna przetrwać wampirów, powinna zostać wtrącona do bardzoności Jaskini. Tak się jednak nie dzieje... Ktoś zdecydował, że Raziel nie powinien umierać. Odbartaki z waszmy mięsa spotyka coś, z czym nigdy wcześniej, jako jeden z młodszych w garniku zych dasz wampirów, które skoncentrowane są wokół Kaina...

Tak mniej więcej rozpoczyna się "Soul Reaver". Jest to bardzo mroczna produkcja, pełna zła, grozy i ogólnie z pewnością niezbyt zabawny klimat. Nie jest to oczywiście jej minus lecz właśnie zdecydowany plus. Wszyscy ci, którzy szukają w tej grze pozytywnych wibracji, na pewno takich nie znajdą, natomiast ci, którzy właśnie pragną zła i grozy, na pewno byliby zadowoleni, gdyby ta gra nie posiadała ów cech. Mówiąc krótko, mówiąc jest na swoim miejscu. Zobaczymy jednak, co nadal czeka Raziała, który zdefiniowany trafił do świata duchów...

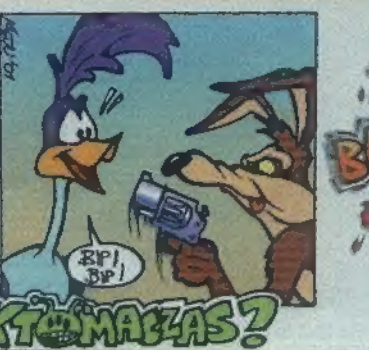
GDZIEŚ DALEKO ŚWIAT HAŁAŚLIWIE BUDZI SIĘ DO ŻYCIA...



DLA NIEGO TO KOLEJNY DZIEŃ PEŁEN BÓLU I CIĘPIENIA W IMIĘ ROZRYWKI TŁUMU...



...A PRAWA FIZYKI NIE ODMÓWIŁY POSŁUSZENSTWA - SKAŁY SPADAŁY W DÓŁ...



...A WRAZ Z NIM NASZ DZIELNY KOJOT, WILLIE, TAKŻE - NIECHĘTNIE, ALE JEDNAK...



ALE DZIŚ WSZYSTKO SIĘ ZMIENI... DZIŚ JEST POCZĄTEK RESZTY JEGO ŻYCIA...



BO OTO NADSZEDŁ DZIEŃ, W KTÓRYM SPRAWIEDLIWOŚĆ STANIE SIĘ ZADOSĆ !!!



KLEJU 2001



- Aha, abyśmy wydrukowali komuś w całości więcej niż jedną pracę, każda następna musi być lepsza od tej wydrukowanej poprzednio. Nie wynika to z mojej złośliwości, lecz z wiary w umiejętności najlepszych autorów biorących udział w konkursie. Dziadu

SZARAK WCIĄŻ DYCHA? EEE, CHYBA COŚ MI SIĘ PRZESŁYSAŁO...

Słok na zimę (hehe, dla niekumnych - to ksywa goślo, który bierze udział w konkursie) wyskrobał ciekawy tekstik dotyczący rynku konsolowego i miejsca jakie zajmują/powinny zajmować na nim PSX. Tekst, mimo iż dobrze napisany, pełen sentymentu do naszej kochanej konsoli, jest jednak moim skromnym zdaniem jedynie tabędzmi śpiewem wszystkich Graczy, którzy nie mogą się pogodzić z DEFINITYWNA śmiercią Szaraka... Ale do rzeczy:

"(...) Faktycznie, cena rynkowa tej platformy (PSX - przyp. Dz.) może już tylko spaść. Jest to zatem doskonała okazja dla miłośników elektronicznej rozrywki, którym do tej pory sytuacja finansowa nie pozwalała na dogłębną oddanie się swej pasji. (...) Znowu z półek sklepowych bądź katalogów wysykowych zaczyna znikać szpile przeznaczane na Szaraka. W tym momencie należy się zastanowić, czy stwierdzenie o rychłej śmierci Plejaka jest prawdziwe i mające uzasadnienie. Ponad 80 milionów konsol poszło w świat i dziwne by było, gdyby ta zawrotna suma nagle się rozpuściła w powietrzu. W pewnych okolicznościach Szaraczek się wręcz odrodzi, zmieniając tylko i wyłącznie właściciela. (...)"

Hmm... Słok, nie masz racji. Twoje marzenia (tak, moim zdaniem to tylko marzenia) niestety weryfikuje rzeczywistość. To, co stanowi o sile konsoli, to gry, które na nią wychodzą. Szarak support ma w tej chwili żaden i lepiej już nie będzie. Ale rozumiem, że mówiąc o znikających z półek grach na PSX miałeś na myśli stare - jare tytuły, w jakie przez lata obfitowała ta wspólna konsola. Oks, ale uważaj pewną tendencję: większość tych starych gier już nie znajdziesz: (i. Naprawdę... Ja mieszkam w Warszawie (czyli jak na Polskie warunki - w metropolii) i w tutejszych sklepach nie ma już wielu gier, które wyszły niecały rok temu! A co powiedzieć o tytułach starszych? Sytuacji nie ratują też piraci. Stadion X-lecia - największe centrum pirackich gier w Europie Wschodniej - znam w tej kwestii bardzo dobrze, bo się tym interesuję od dawna. Ze starych

gierek znajdziesz tu tylko NAJWIĘKSZE hity. Ale jeśli szukasz jakiegś dobrej, niekoniecznie popularnej, starszej gry, to możesz ją znaleźć jedynie przypadkiem (a kogo np. spoza Warszawy czy w ogóle z małych miasteczek stać na częste przyjeżdżanie na

stadion po to, by nie znaleźć gry, której szuka i wracać z pustymi rękoma?). Albo przez znajomości... Ale... ile osób ma takie znajomości? 100 - 200? Nie inaczej jest w innych częściach Europy. Badałem swego czasu Berlin i Amsterdam - tam sytuacja jest jeszcze gorsza, bo mieszkańcy tych miast stać na nowości i mniejszym sentymentem darzą "dziadka" PSX'a. Powiem krótko: nie wierzę w żadne odrodzenie Szaraka (lloze jedynie na emulatorze). Został zarznięty jak świnia przez developerów za przyzwoleniem SONY. Co, oczywiście, wcale nie znaczy, że mamy się go pozbywać i olać złotym płynem...

"(...) PSX zawsze pozostanie w sercach graczy i żaden paskudniasty Next-Gen nie powinien zająć jego miejsca; ponieważ jest to kawał przepięknej historii z życia Graczy. (...) Oprócz tego, Szaraczek jako jedna z nielicznych maszynek posiada duszę. (...) I aż mnie skręca w tej chwili, aby trochę popisać na te konsole-cyborgi. Obdarzone czy to jakimś "tajnym", łatwym w obsłudze systemem operacyjnym lub, potrzebnym PS2 jak świnia siodło, Linuxem. (...) Chciałbym, aby PSX, mimo iż nie wychodzi już na niego gry, pozostał w sercach Graczy. To tak samo jak z zabawkami - wymienisz pluszowego misia na samochodzik i już po tygodniu Ci lezka leci z tęsknotą. (...)"

Słoku, nie zgadzam się z Tobą... Nawet nie wiesz, jakie pierdoły pocięzisz: (HIV: za słabo powiedziane...). I co...? Chciałbyś do końca życia na Szaraku szpiłać? Kiedy inni będą ratować świat w FF16, Ty wolałbyś przechodzić po raz kolejny FF7 i szukać - jak wielu debili - triku na ożywienie Aeris??? Bo już chyba tylko to zostaje, gdy się gra w "śłodemkę" po raz setny, nie? Nie uwierz Ci... Postępek jest rzecz naturalną - lepiej się z tym pogodzić, bo inaczej można wyładować w pokoju bez klamek. Co innego to fakt, że PSX NA PEWNO zostanie w naszych sercach. Ja mam PS2, ale to nie znaczy, że wywalę Szaraka na bruk (HIV: ja poszedłem jesz-

cze dalej: gdy PSX umiera, sprzedam swój egzemplarz, nabywając PS One!). Gram na nim cały czas, ale potrafię przyznać, że na Czarnule już ukazały się gry, które przebijają to co było na PSX'ie (nie tylko graficznie): GTA3, PES czy DMC. Co do Linuksów i innych siodeł na świnie, to nie wdaję się w dyskusję - jednym to się podoba, innym nie - o kwestii gustu (mnie się zaczyna podobać, powoli) (HIV: nikt nikomu nie nakazuje korzystać z tego typu udogodnień...). Jeśli chodzi o tzw. "duszę", dla mnie to jakieś głupie pitolenie. Sprzęt jest albo dobry, albo zły. Szarak należy do tej pierwszej grupy - to cała filozofia... jak chce duszy, to czytałem poezję, a jak chce pograć w zaje***ty tytuł, to zasiadam przed PSX. Nie dorabiamy do tego ideologii. Uważam, że niektóre gry na PS2 też mają to, co Ty nazywasz "duszą", Słok (np. SHADOW OF MEMORIES - w życiu na Szaraka nie widziałem gry z

takim klimatem!!!). Może i leci nam lezka po pluszowym misiu, ale zauważ, że mało kto wraca do tego misia. Kochamy go, ale to nie znaczy, że w wieku 20 lat nadal się nim bawimy...

No, to tyle. Stoję, mimo że się nie zgadzam z Tobą, to Twój tekst jest wporo i czekam na więcej... tylko zdecyduj się jak piszesz: częściej słów piszesz bez polskich znaków, a częściej wręcz odwrotnie, hehe. Następnie prace przyslij w formie raczej spójnej językowo:.) [dziadu]

Tomek Klimek: tekst o emu jest dobry - dodaj parę szczegółów i rozwin go trochę.

Bartek Oczko: tekst o PC bardzo mi się podobał i może coś z nim zrobić - tak czy inaczej, czekam na więcej Twoich prac.

Judea: Twoja krytyka mojego "Śmietnika" leży i może coś z nią pokombinuję).

Lipa: bardzo mi się podoba Twoje nastawienie do życia. Jesteś buntownikiem z krwi i kości - jak i ja. Pisz, a może wrzynie jakieś Twój tekst do PE.

Oto wycinek z okładki PE#53 - autor (Sebastian Giełzoka) przedstawił Mario przykutego łańkami do ściany. Dziwnym zbiegiem okoliczności pojawił się tam również "celownik". Tenże "celownik" to poster (element potrzebny do dokładnego złozenia 4 separacji składających się na stronę), który drukarnia niepostrzeżenie zastąpiła na jednej z dwóch wersji kłisz okładowych. Jeśli masz szczęście, to posiadasz jeden z tych egzemplarzy PE#53 na których widnieje dziwny błąd...



Konkurs dla ambitnych /publicystyka Czytelnika/ CO DAJE NAM GRANIE?

Jesli jesteście rasowymi Graczami i poświęcacie ulubionej rozrywce dużo czasu, z pewnością spotkałście się nie raz z brakiem akceptacji ze strony "najbliższego otoczenia". Tróskliwi rodzice załamują ręce patrząc jak "tradicie młodość" (ulubione powiedzko mojej mamy:) przed ekranem, zamiast na przykład wyjść i pospacerować. Nie wiem jak Wam, ale mnie nie usmiecha się wyjechać na pogrzeb w mroku siedlu, gdzie jakiś Al Capone w drzazgach czeka na mnie z bejsbolem. Często słyszymy w radiu i telewizji debaty na temat szkodliwego wpływu gier na psychikę młodzieży. Po strzelaniu w Paducach, gdzie czterdziolatek pozabawiał życie kilku swoich kolegów, krewi ofiar pozwoli do sądu producentów gier, w które chłopiec rzekomo zagrywał się przed popełnieniem zbrodni. Zupełne wariactwo. Nie dajmy sobie jednak wciąkać kłut! Zostawmy ten oklepany do znudzenia temat i spojrzmy na sprawę z innej strony. Być może ten krótki tekst da Wam kilka argumentów, które pomogą Wam wyłożyć kogoś bliskiego na zainwestowanie w wybrany przez Was system. Sładźcie zatem wygodnie...

Często, czytając "fachową" prasę, spotykam się z opiniami biegłych, twierdzących że granie ępieja. Zupełnie się z tym nie zgadzam: granie rozwija naszą wyobraźnię, słownictwo: chcąc świadomie pograć w konsolowe RPG musimy się zagłębować w słowniki i w rezultacie na pewno coś Wam z tego zostało (w końcu kierowała Wami ciekawość, a nie szkolny przymus - brrr!). Gry uczą także samodzielności. Czasem, aby zdobyć upragniony tytuł, prawdziwi Gracze sięgają po najróżniejsze środki, ale to temat na oddzielny felieton. Gry zaspokajają odwieczne pragnienie człowieka do "zmierzenia się z nieznanym", odzwierciedlają się od szarej i brutalnej rzeczywistości. Często granie poprawia nasz refleks. Umiejętność ta jest nam bardzo potrzebna do życia, w którym człowiek często jest zmuszony podejmować błyskawiczne decyzje. Zupełnie niedorzeczne też wydaje mi się mówienie, jakoby gry wyzwalały w nas agresję. Wklepywanie skomplikowanych kombinacji ciosów, w których czasem liczy się ułamek sekundy, by osiągnąć upragniony skutek, wymaga dużego wewnętrznego spokoju. Pawie to chyba każdy fan serii TEKKEN... Oczywiście niektórym Graczom potrzebne jest uzewnętrznienie swoich pragnień (zwycięstwo i obraźliwość), ale spełnia to raczej rolę dopingującą. Tajemnica polskich "mistrzów żelaznej pięści" to właśnie spokojna, taktyczna prowadzenie pojedynków, a nie autoryczne rzucanie padem po sali (w tym ja się specjalizuję). Gry uczą cierpliwości i konsekwencji w dążeniu do celu: prawdziwy Gracz nie daje nigdy za wygraną, dąży do upragnionego zwycięstwa. Gry strategiczne i logiczne rozwijają w nas myślenie ukierunkowane. Stawiając nas przed wieloma problemami, zmuszają do podejmowania przemyślanych decyzji, od których zależy dalszy przebieg rozrywki. Jeden błąd na samym początku może się przyczynić do niepowodzenia wiele godzin później. Gry takie jak choćby "The Myst" działają na naszą wyobraźnię, bez logicznego myślenia i znajomości podstaw matematyki ukończenie ich jest praktycznie niemożliwe. Nawet w grach akcji takich jak RESIDENT EVIL, czy SILENT HILL bez ruszenia głową grać się niestety nie da.

Gry uczą nas też szacunku do pieniądza (HIV: jasne, Gracze oszczędzają kupując piraty, hłohoh!). Ma pewna spotkałście się wielokrotnie w sytuacji, kiedy chcieliście kupić określoną rzecz, a nie mieliście na ten cel funduszy. Następnym razem na pewno zastanowicie się dwa razy, zanim przeznaczycie większą sumę na jakiś drogi zakup. Dzięki grom ekonomicznie uczymy się właściwie inwestować pieniądze. Coraz bardziej rozbudowane produkcje wprowadzają nas w tajniki marketingu, dystrybucji i wszelkich innych aspektów działania przedsiębiorstwa. Mielimy już okazje wcielić się w rolę burmistrza, kosmonauty, pilota, kierowcy, maszynisty, diędzie, reżysera, kierownika parku rozrywki, a to tylko zaledwie tego co nas jeszcze czeka w przyszłości.

Na koniec pragnę zwrócić Waszą uwagę na gry sieciowe, które zdobywają sobie coraz większą popularność. Umożliwiają one ludziom z całego świata spotkanie się w jednym miejscu, nawiązanie nowych znajomości i wymianę poglądów. Ludzie znający się tylko "z Sieci" organizują spotkania i zloty, gdzie poznają się nawzajem. Wystarczy przywołać z pamięci tłumy ludzi na EXTREME PARTY. Sam tam byłem, spotkałem wielu moich przyjaciół po raz pierwszy "na żywo". Była to wielkie przeżycie... Teraz, gdy rynek zdominowały konsole nowej generacji, wyposażone w modemy i wspomagane przez dedykowane im serwery, rozpoczyna się nowy etap w historii gier. Cały świat zmierza do integracji, zmieniając się w globalną wioskę. Granie stanie się nowym sposobem na poznanie świata, łącznikiem między odległymi kulturami. Pasja pozostaje pasją, niezależnie od szerokości geograficznej w jakiej żyjesz. W XXI wiek wkraczamy wraz z nowym, uniwersalnym hasłem: "Nie liczy się na czym (i gdzie) grasz... liczy się tylko gra!" [Mazur*San]

No cóż, choć argumenty Mazura wydają nam się całkiem naciągane i nie do końca zgadzamy się z jego zdaniem, tak po raz kolejny udowodnił że pisze dobrze i potrafi ująć temat w sposób niekonwencjonalny. Mamy nadzieję, że w przyszłym miesiącu dla odmiany wydrukujemy pracę kogoś innego:). Mazur na razie rządzi:). [Ściera i dziadu]

PlayStation 2 ACTION REPLAY 2 V2



Przystawka ACTION REPLAY 2 jest już zapewne znana większości szczęśliwych posiadaczy konsoli PlayStation 2. Test pierwszej wersji tego urządzenia przeprowadziłem w PSX EXTREME #45, od tego czasu karta ta zdobyła sobie ogromną popularność na rynku, a firma DATEL wprowadziła kilka kolejnych zmian w jej oprogramowaniu. Jeszcze pod koniec ubiegłego roku w sprzedaży pojawiła się zupełnie nowa, zmodernizowana wersja AR2 oznaczona symbolem V2. W związku z tym, że zmian jest naprawdę sporo, postanowiłem przeprowadzić kolejny test tego urządzenia - ze szczególnym uwzględnieniem nowo wprowadzonych opcji.

WYKONANIE



Oczywiście podstawowym zadaniem AR2 V2 pozostała nadal możliwość wpisywania i uruchamiania kodów ułatwiających gry na PS2. Możemy korzystać teraz ze znacznie rozbudowanej biblioteki gotowych kodów (2564 kody do 128 gier w wersji 2.0), jak również wpisywać własne. To jest jednak dopiero początek, bowiem teraz ACTION REPLAY 2 V2 to prawdziwy kombajn posiadający dodatkowe możliwości zaczerpnięte z innych urządzeń firmy DATEL. I tak wbudowany DVD REGION (test tego urządzenia w PE#51) pozwala na uruchamianie filmów z dowolnego regionu świata (obsługuje DVD Movie Player w wersji 1.20E), a jednocześnie usuwa problem "zielonego obrazu" przy oglądaniu filmów na konsoli podłączonej do telewizora za pomocą kabla RGB bez konieczności dokonywania jakichkolwiek modyfikacji we wnętrzu konsoli. Natomiast program Memory Manager zastosowany przy karcie MEGA MEMORY 16 MB (jej test w PE#53) pozwala na zarządzanie i kompresowanie danych na dowolnej karcie pamięci do PlayStation 2. Całość obsługiwana jest za pomocą nowego, rozbudowanego menu, w jednym z czterech wbudowanych języków. Oczywiście urządzenie obsługuje zarówno myszkę, jak i klawiaturę podpinaną przez port USB konsoli. Na drugiej płycie CD, tak jak poprzednio, znajduje się ACTION REPLAY z jeszcze większą ilością kodów do gier dla starego modelu PlayStation. Podobnie jak poprzednio, całość (dwie płyty i karta) sprzedawana jest w estetycznie przygotowanym pudełku, a dodatkowo grubaśna instrukcja krok po kroku wyjaśnia obsługę i rozbudowane możliwości urządzenia.

PRZYDATNOŚĆ



Trzeba przyznać, że nowy ACTION REPLAY 2 V2 to isłoce szatański wynalazek. A co najważniejsze, za cenę jednego urządzenia (ok. 180 zł) dostajemy rozbudowany pakiet trzech w pełni sprawnych przystawek: do wpisywania kodów, do uruchamiania importowanych filmów DVD oraz do kompresji danych na karcie pamięci. Na koniec mała uwaga: od kilku Czytelników dostałem sygnały, jakoby testowana w poprzednim numerze karta MEGA MEMORY 16 MB nie obsługiwała poprawnie danych z wszystkich gier. Otóż problem z zapisywaniem stanów gier pojawia się przy korzystaniu z gier kopiowanych (np. GT3). Przy zabawie z wersjami oryginalnymi wszystko jest w porządku. To samo dotyczy również Memory Managera wbudowanego w ACTION REPLAY 2 V2. Być może już wkrótce doczekamy się kolejnej wersji tego urządzenia - z poprawionym oprogramowaniem i nowymi możliwościami. Jak na razie cieszymy się z tego, co już oferuje nam AR2 V2, bo jest tego całkiem sporo.

WERDYKT



Urządzenia - z poprawionym oprogramowaniem i nowymi możliwościami. Jak na razie cieszymy się z tego, co już oferuje nam AR2 V2, bo jest tego całkiem sporo.

PS: Support by Cysiu.

NORBY

PRZEKAZ WYPEŁNIJ Drukowanymi literami

Zamawiam prenumeratę

☐ kontynuacja prenumeraty

6 miesięcy	12 miesięcy
33 zł	57 zł

Zamawiam numery archiwalne

Cena: Nr. 1-11/12-4,5 zł; Nr. 13-29-5,5 zł; od Nr. 30-6 zł

1/98	2/98	3/98	4/98	5/98	6/98	7/98	8/98	9/98	10/98	11/98	12/98	13/98	14/98	15/98	16/98	17/98	18/98	19/98	20/98	21/98	22/98	23/98	24/98	25/98	26/98	27/98	28/98	29/98	30/98	31/98	32/98	33/98	34/98	35/98	36/98	37/98	38/98	39/98	40/98	41/98	42/98	43/98	44/98	45/98	46/98	47/98	48/98	49/98	50/98	51/98	52/98	53/98	54/98	55/98	56/98	57/98	58/98	59/98	60/98	61/98	62/98	63/98	64/98	65/98	66/98	67/98	68/98	69/98	70/98	71/98	72/98	73/98	74/98	75/98	76/98	77/98	78/98	79/98	80/98	81/98	82/98	83/98	84/98	85/98	86/98	87/98	88/98	89/98	90/98	91/98	92/98	93/98	94/98	95/98	96/98	97/98	98/98	99/98	100/98	101/98	102/98	103/98	104/98	105/98	106/98	107/98	108/98	109/98	110/98	111/98	112/98	113/98	114/98	115/98	116/98	117/98	118/98	119/98	120/98	121/98	122/98	123/98	124/98	125/98	126/98	127/98	128/98	129/98	130/98	131/98	132/98	133/98	134/98	135/98	136/98	137/98	138/98	139/98	140/98	141/98	142/98	143/98	144/98	145/98	146/98	147/98	148/98	149/98	150/98	151/98	152/98	153/98	154/98	155/98	156/98	157/98	158/98	159/98	160/98	161/98	162/98	163/98	164/98	165/98	166/98	167/98	168/98	169/98	170/98	171/98	172/98	173/98	174/98	175/98	176/98	177/98	178/98	179/98	180/98	181/98	182/98	183/98	184/98	185/98	186/98	187/98	188/98	189/98	190/98	191/98	192/98	193/98	194/98	195/98	196/98	197/98	198/98	199/98	200/98	201/98	202/98	203/98	204/98	205/98	206/98	207/98	208/98	209/98	210/98	211/98	212/98	213/98	214/98	215/98	216/98	217/98	218/98	219/98	220/98	221/98	222/98	223/98	224/98	225/98	226/98	227/98	228/98	229/98	230/98	231/98	232/98	233/98	234/98	235/98	236/98	237/98	238/98	239/98	240/98	241/98	242/98	243/98	244/98	245/98	246/98	247/98	248/98	249/98	250/98	251/98	252/98	253/98	254/98	255/98	256/98	257/98	258/98	259/98	260/98	261/98	262/98	263/98	264/98	265/98	266/98	267/98	268/98	269/98	270/98	271/98	272/98	273/98	274/98	275/98	276/98	277/98	278/98	279/98	280/98	281/98	282/98	283/98	284/98	285/98	286/98	287/98	288/98	289/98	290/98	291/98	292/98	293/98	294/98	295/98	296/98	297/98	298/98	299/98	300/98	301/98	302/98	303/98	304/98	305/98	306/98	307/98	308/98	309/98	310/98	311/98	312/98	313/98	314/98	315/98	316/98	317/98	318/98	319/98	320/98	321/98	322/98	323/98	324/98	325/98	326/98	327/98	328/98	329/98	330/98	331/98	332/98	333/98	334/98	335/98	336/98	337/98	338/98	339/98	340/98	341/98	342/98	343/98	344/98	345/98	346/98	347/98	348/98	349/98	350/98	351/98	352/98	353/98	354/98	355/98	356/98	357/98	358/98	359/98	360/98	361/98	362/98	363/98	364/98	365/98	366/98	367/98	368/98	369/98	370/98	371/98	372/98	373/98	374/98	375/98	376/98	377/98	378/98	379/98	380/98	381/98	382/98	383/98	384/98	385/98	386/98	387/98	388/98	389/98	390/98	391/98	392/98	393/98	394/98	395/98	396/98	397/98	398/98	399/98	400/98	401/98	402/98	403/98	404/98	405/98	406/98	407/98	408/98	409/98	410/98	411/98	412/98	413/98	414/98	415/98	416/98	417/98	418/98	419/98	420/98	421/98	422/98	423/98	424/98	425/98	426/98	427/98	428/98	429/98	430/98	431/98	432/98	433/98	434/98	435/98	436/98	437/98	438/98	439/98	440/98	441/98	442/98	443/98	444/98	445/98	446/98	447/98	448/98	449/98	450/98	451/98	452/98	453/98	454/98	455/98	456/98	457/98	458/98	459/98	460/98	461/98	462/98	463/98	464/98	465/98	466/98	467/98	468/98	469/98	470/98	471/98	472/98	473/98	474/98	475/98	476/98	477/98	478/98	479/98	480/98	481/98	482/98	483/98	484/98	485/98	486/98	487/98	488/98	489/98	490/98	491/98	492/98	493/98	494/98	495/98	496/98	497/98	498/98	499/98	500/98	501/98	502/98	503/98	504/98	505/98	506/98	507/98	508/98	509/98	510/98	511/98	512/98	513/98	514/98	515/98	516/98	517/98	518/98	519/98	520/98	521/98	522/98	523/98	524/98	525/98	526/98	527/98	528/98	529/98	530/98	531/98	532/98	533/98	534/98	535/98	536/98	537/98	538/98	539/98	540/98	541/98	542/98	543/98	544/98	545/98	546/98	547/98	548/98	549/98	550/98	551/98	552/98	553/98	554/98	555/98	556/98	557/98	558/98	559/98	560/98	561/98	562/98	563/98	564/98	565/98	566/98	567/98	568/98	569/98	570/98	571/98	572/98	573/98	574/98	575/98	576/98	577/98	578/98	579/98	580/98	581/98	582/98	583/98	584/98	585/98	586/98	587/98	588/98	589/98	590/98	591/98	592/98	593/98	594/98	595/98	596/98	597/98	598/98	599/98	600/98	601/98	602/98	603/98	604/98	605/98	606/98	607/98	608/98	609/98	610/98	611/98	612/98	613/98	614/98	615/98	616/98	617/98	618/98	619/98	620/98	621/98	622/98	623/98	624/98	625/98	626/98	627/98	628/98	629/98	630/98	631/98	632/98	633/98	634/98	635/98	636/98	637/98	638/98	639/98	640/98	641/98	642/98	643/98	644/98	645/98	646/98	647/98	648/98	649/98	650/98	651/98	652/98	653/98	654/98	655/98	656/98	657/98	658/98	659/98	660/98	661/98	662/98	663/98	664/98	665/98	666/98	667/98	668/98	669/98	670/98	671/98	672/98	673/98	674/98	675/98	676/98	677/98	678/98	679/98	680/98	681/98	682/98	683/98	684/98	685/98	686/98	687/98	688/98	689/98	690/98	691/98	692/98	693/98	694/98	695/98	696/98	697/98	698/98	699/98	700/98	701/98	702/98	703/98	704/98	705/98	706/98	707/98	708/98	709/98	710/98	711/98	712/98	713/98	714/98	715/98	716/98	717/98	718/98	719/98	720/98	721/98	722/98	723/98	724/98	725/98	726/98	727/98	728/98	729/98	730/98	731/98	732/98	733/98	734/98	735/98	736/98	737/98	738/98	739/98	740/98	741/98	742/98	743/98	744/98	745/98	746/98	747/98	748/98	749/98	750/98	751/98	752/98	753/98	754/98	755/98	756/98	757/98	758/98	759/98	760/98	761/98	762/98	763/98	764/98	765/98	766/98	767/98	768/98	769/98	770/98	771/98	772/98	773/98	774/98	775/98	776/98	777/98	778/98	779/98	780/98	781/98	782/98	783/98	784/98	785/98	786/98	787/98	788/98	789/98	790/98	791/98	792/98	793/98	794/98	795/98	796/98	797/98	798/98	799/98	800/98	801/98	802/98	803/98	804/98	805/98	806/98	807/98	808/98	809/98	810/98	811/98	812/98	813/98	814/98	815/98	816/98	817/98	818/98	819/98	820/98	821/98	822/98	823/98	824/98	825/98	826/98	827/98	828/98	829/98	830/98	831/98	832/98	833/98	834/98	835/98	836/98	837/98	838/98	839/98	840/98	841/98	842/98	843/98	844/98	845/98	846/98	847/98	848/98	849/98	850/98	851/98	852/98	853/98	854/98	855/98	856/98	857/98	858/98	859/98	860/98	861/98	862/98	863/98	864/98	865/98	866/98	867/98	868/98	869/98	870/98	871/98	872/98	873/98	874/98	875/98	876/98	877/98	878/98	879/98	880/98	881/98	882/98	883/98	884/98	885/98	886/98	887/98	888/98	889/98	890/98	891/98	892/98	893/98	894/98	895/98	896/98	897/98	898/98	899/98	900/98	901/98	902/98	903/98	904/98	905/98	906/98	907/98	908/98	909/98	910/98	911/98	912/98	913/98	914/98	915/98	916/98	917/98	918/98	919/98	920/98	921/98	922/98	923/98	924/98	925/98	926/98	927/98	928/98	929/98	930/98	931/98	932/98	933/98	934/98	935/98	936/98	937/98	938/98	939/98	940/98	941/98	942/98	943/98	944/98	945/98	946/98	947/98	948/98	949/98	950/98	951/98	952/98	953/98	954/98	955/98	956/98	957/98	958/98	959/98	960/98	961/98	962/98	963/98	964/98	965/98	966/98	967/98	968/98	969/98	970/98	971/98	972/98	973/98	974/98	975/98	976/98	977/98	978/98	979/98	980/98	981/98	982/98	983/98	984/98	985/98	986/98	987/98	988/98	989/98	990/98	991/98	992/98	993/98	994/98	995/98	996/98	997/98	998/98	999/98	1000/98	1001/98	1002/98	1003/98	1004/98	1005/98	1006/98	1007/98	1008/98	1009/98	1010/98	1011/98	1012/98	1013/98	1014/98	1015/98	1016/98	1017/98	1018/98	1019/98	1020/98	1021/98	1022/98	1023/98	1024/98	1025/98	1026/98	1027/98	1028/98	1029/98	1030/98	1031/98	1032/98	1033/98	1034/98	1035/98	1036/98	1037/98	1038/98	1039/98	1040/98	1041/98	1042/98	1043/98	1044/98	1045/98	1046/98	1047/98	1048/98	1049/98	1050/98	1051/98	1052/98	1053/98	1054/98	1055/98	1056/98	1057/98	1058/98	1059/98	1060/98	1061/98	1062/98	1063/98	1064/98	1065/98	1066/98	1067/98	1068/98	1069/98	1070/98	1071/98	1072/98	1073/98	1074/98	1075/98	1076/98	1077/98	1078/98	1079/98	1080/98	1081/98	1082/98	1083/98	1084/98	1085/98	1086/98	1087/98	1088/98	1089/98	1090/98	1091/98	1092/98	1093/98	1094/98	1095/98	1096/98	1097/98	1098/98	1099/98	1100/98	1101/98	1102/98	1103/98	1104/98	1105/98	1106/98	1107/98	1108/98	1109/98	1110/98	1111/98	1112/98	1113/98	1114/98	1115/98	1116/98	1117/98	1118/98	1119/98	1120/98	1121/98	1122/98	1123/98	1124/98
------	------	------	------	------	------	------	------	------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------